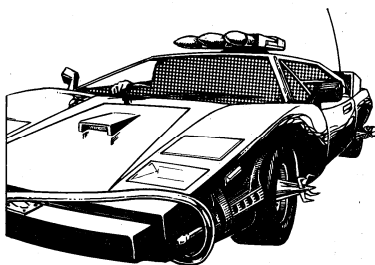
libri NOSTRI

AUTOSTRADA DI SANGUE

IAN LIVINGSTONE

illustrato da Kevin Bulmer
tradotto da Dirk & Adriano Ziffer

www.librogame.net

Caratteristiche Personali

Come nei precedenti volumi di Dimensione Avventura, le tue caratteristiche verranno determinate tirando i dadi e annotate sulla *Scheda di Avventura*. Le tue tre caratteristiche sono le seguenti.

Abilità

Tira un dado. Aggiungi 6 al risultato e scrivi il totale nella casella Abilità sulla *Scheda di Avventura*. Il tuo punteggio di Abilità misura la tua capacità nella guida, nei lavori manuali e nel combattimento. L'Abilità può aumentare o diminuire leggermente nel corso della missione, ma non può mai superare il punteggio *iniziale*.

Resistenza

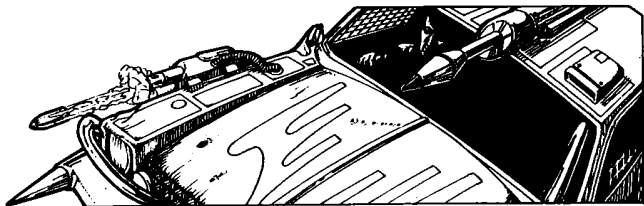
Tira due dadi. Aggiungi 24 al risultato e scrivi il totale nella casella Resistenza sulla *Scheda di Avventura*. Il tuo punteggio di Resistenza misura la tua salute e la tua robustezza. Si ridurrà ogni volta che verrai ferito. Il kit di pronto soccorso nella tua giacca contiene dieci unità di medicinali per curare le ferite. Usare il kit di pronto soccorso ti Restituisce 4 punti di Resistenza. Puoi usare il kit di pronto soccorso in ogni momento, tranne quando sei impegnato in combattimento, ma ricorda di sottrarre un'unità dalla *Scheda di Avventura* a ogni utilizzo. Ricorda anche che la Resistenza non può mai superare il punteggio *iniziale*.

Fortuna

Tira un dado. Aggiungi 6 al risultato e scrivi il totale nella casella Fortuna sulla *Scheda di Avventura*. Il tuo punteggio di Fortuna misura l'influenza del destino sul-

la tua vita. In vari punti del tuo viaggio, sia in combattimento che in situazioni che potrebbero avere un risvolto più o meno felice (ulteriori dettagli verranno dati via via nel testo), potrai fare ricorso alla Fortuna per ottenere il migliore risultato. Ma fai attenzione! Affidarsi alla Fortuna è rischioso e, se ti dovesse andare male, i risultati sarebbero disastrosi.

La procedura per usare la Fortuna è la seguente: tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore al tuo attuale punteggio di fortuna, sei stato Fortunato e avrai dei vantaggi. Se il totale è superiore, sei stato Sfortunato e verrai penalizzato.

Questo procedimento viene definito *Tentare la Fortuna*. Ogni volta che *Tenti la Fortuna*, devi sottrarre 1 punto dal tuo attuale punteggio di Fortuna. Pertanto, più spesso farai affidamento alla Fortuna, più rischiosa sarà la faccenda. Potrai guadagnare punti di Fortuna durante il viaggio quando l'esito della tue azioni sarà particolarmente felice. Ricorda che la Fortuna non può mai superare il punteggio *iniziale*.

Caratteristiche della macchina

Anche la corazzatura e le armi della tua macchina verranno determinate tirando i dadi e annotate sulla *Scheda di Avventura*. Le sue caratteristiche sono le seguenti:

Potenza di Fuoco

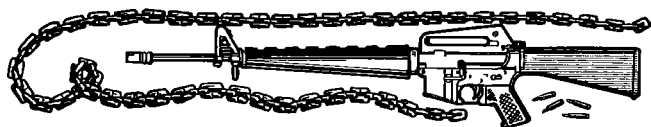
Tira un dado. Aggiungi 6 al risultato e scrivi il totale nella casella Potenza di Fuoco sulla *Scheda di Avventura*. Il punteggio di Potenza di Fuoco misura la forza del motore e il volume di fuoco delle mitragliatrici. La Potenza di Fuoco può aumentare o diminuire durante il tuo viaggio, ma non può mai superare il punteggio *iniziale* (l'utilizzo del lanciarazzi montato sulla macchina è spiegato più avanti alla voce "Combattimento Stradale").

Corazza

Tira due dadi. Aggiungi 24 al risultato e scrivi il totale nella casella Corazza sulla *Scheda di Avventura*. Il punteggio di Corazza misura la robustezza della macchina.

Oltre alla mitragliatrici e a una scorta di proiettili infinita, la macchina ha altre armi da usare in combattimento. Hai a disposizione quattro razzi (vedi "Combattimento Stradale"), tre bombe trancia-pneumatici e due spargiolio posteriori, ciascuno con una carica di olio, che possono essere tutti utilizzati quando ti viene esplicitamente data la possibilità. Queste armi devono essere cancellate dalla *Scheda di Avventura* via via che vengono usate.

Il carburante trovato durante il viaggio dovrebbe essere

segnato sulla *Scheda di Avventura* nell'apposito spazio. Altre modifiche e accessori per la macchina, acquisiti lungo la strada, dovrebbero a loro volta essere segnati sulla *Scheda di Avventura*. La Corazza può aumentare e diminuire durante l'avventura come risultato di danni e riparazioni, ma non può mai superare il punteggio *iniziale*.

Combattimento

Durante il viaggio ti capiterà certamente di incontrare alcuni nemici con cui ti batterai sia a bordo della macchina che a piedi. In termini di gioco ci sono tre tipi di combattimento.

Combattimento Corpo a Corpo

Il Combattimento Corpo a Corpo riguarda tutti gli scontri ravvicinati, sia a mani nude che all'arma bianca. La sequenza per il Combattimento Corpo a Corpo è la seguente:

1. Tira due dadi. Aggiungi l'Abilità dell'avversario al risultato. Il totale corrisponde alla sua Forza di Attacco.
2. Tira due dadi. Aggiungi la tua Abilità al risultato. Il totale corrisponde alla tua Forza di Attacco.
3. Se la Forza di Attacco dell'avversario è maggiore della tua, sei stato colpito. Vai al punto 6.
4. Se la tua Forza di attacco è maggiore di quella dell'avversario, lo hai colpito. Vai al punto 6.
5. Se i due punteggi di Forza di Attacco sono uguali, entrambi gli attacchi vanno a vuoto. Comincia il prossimo Turno di Combattimento al punto 1.
6. Un colpo che va a segno provoca un danno che è rappresentato da una riduzione al punteggio di Resistenza. Un semplice pugno fa perdere 1 punto di Resistenza, ma armi come una mazza da baseball causano danni maggiori.
7. Inizia il seguente Turno di Combattimento (ripeti i punti 1-6 qui sopra) e continua fino a che tu o il tuo avversario non avete perso 6 punti di Resistenza.

8. Se il tuo avversario è il primo a perdere 6 punti di Resistenza, sverrà e tu potrai continuare il viaggio.
9. Se tu sei il primo a perdere 6 punti di Resistenza, sverrai e scoprirai il tuo destino al paragrafo che ti verrà indicato. Ovviamente, se in un Combattimento Corpo a Corpo la tua Resistenza arriva a 0, sarai morto.

Sparatoria

Le regole per la Sparatoria riguardano pistole, fucili, coltelli da lancio, archi e così via (la tua pistola si presume essere dotata di una scorta di proiettili infinita). La sequenza per la Sparatoria è la seguente:

1. Tira due dadi. Aggiungi l'Abilità dell'avversario al risultato. Il totale corrisponde alla sua Forza di Attacco.
2. Tira due dadi. Aggiungi la tua Abilità al risultato. Il totale corrisponde alla tua Forza di Attacco.
3. Se la Forza di Attacco dell'avversario è maggiore della tua, sei stato colpito. Vai al punto 6.
4. Se la tua Forza di attacco è maggiore di quella dell'avversario, lo hai colpito. Vai al punto 6.
5. Se i due punteggi di Forza di Attacco sono uguali, entrambi gli attacchi vanno a vuoto. Comincia il prossimo Turno di Combattimento al punto 1.
6. Un colpo che va a segno provoca un danno che è rappresentato da una riduzione al punteggio di Resistenza. Le armi a proiettili causano ferite di entità variabile. Tira un dado e sottrai il risultato dal punteggio di Resistenza di chi è stato ferito. Questo rappresenta il fatto che un proiettile, ad esempio, potrebbe fare un semplice graffio oppure uccidere

sul colpo.

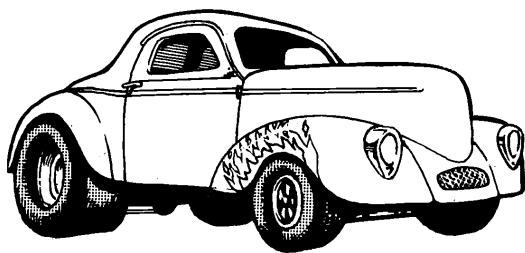
7. Inizia il seguente Turno di Combattimento (ripeti i punti 1-6 qui sopra) e continua fino a che la tua Resistenza o quella del tuo avversario non sono arrivate a 0 (morte).

Combattimento Stradale

Il Combattimento Stradale riguarda di solito battaglie con mitragliatrici tra veicoli. La tua Interceptor ha una mitragliatrice montata su una torretta e manovrata dal computer che può sparare in ogni direzione. La sequenza per il Combattimento Stradale è la seguente:

1. Tira due dadi. Aggiungi la Potenza di Fuoco dell'avversario al risultato. Il totale corrisponde alla sua Forza di Attacco.
2. Tira due dadi. Aggiungi la tua Potenza di Fuoco al risultato. Il totale corrisponde alla tua Forza di Attacco.
3. Se la Forza di Attacco dell'avversario è maggiore della tua, l'Interceptor è stata colpita. Vai al punto 6.
4. Se la tua Forza di attacco è maggiore di quella dell'avversario, il suo veicolo è stato colpito. Vai al punto 6.
5. Se i due punteggi di Forza di Attacco sono uguali, entrambi gli attacchi vanno a vuoto. Comincia il prossimo Turno di Combattimento al punto 1.
6. Un colpo che va a segno provoca un danno che è rappresentato da una riduzione al punteggio di Corazza. Tira un dado e sottrai il risultato dal punteggio di Corazza di chi è stato colpito.
7. Inizia il seguente Turno di Combattimento (ripeti i

punti 1-6 qui sopra) e continua fino a che la Corazza dell'Interceptor o quella del veicolo avversario non sono arrivate a 0 (distrutta). Si presume che il guidatore della macchina distrutta muoia nello schianto o nella successiva esplosione.

Se, durante un Combattimento Stradale, vuoi lanciare un razzo all'avversario invece di spararagli con la mitragliatrice, lo puoi fare all'inizio di ogni Turno di Combattimento, ricordando di cancellare un razzo dalla *Scheda di Avventura*. Colpirai automaticamente e distruggerai il bersaglio.

Crediti

I Crediti sono la valuta nel ventunesimo secolo. Inizi il viaggio con 200 Crediti (vedi la *Scheda di Avventura*), ma hai buone possibilità di spenderli e/o trovarne altri lungo la strada. Comunque molte persone non gli danno troppo valore e preferiscono barattare. Puoi, ad esempio, dover essere costretto a scambiare alcune unità del kit di pronto soccorso; se ti capita, cancella quello che spendi dalla *Scheda di Avventura*, come di consueto.

SCHEDA DI AVVENTURA

NOME:

ABILITA'

Punteggio attuale:

RESISTENZA

Punteggio attuale:

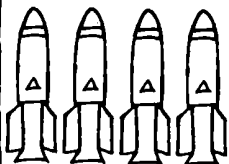
FORTUNA

Punteggio attuale:

EQUIPAGGIAMENTO

KIT DI PRONTO SOCCORSO

CREDITI: 200

CARATTERISTICHE DELL'INTERCEPTOR
POTENZA
DI FUOCO
Punteggio attuale:
CORAZZA
Punteggio attuale:
ARMI
Razzi:
Trancia-pneumatici:
Spargi-olio:
Carburante:
Modifiche:
Pneumatici di ricambio:

TELEGIORNALE

21 LUGLIO 2022

Il disastro avvenne proprio quando sul mondo iniziava a regnare la pace. Nessuno avrebbe potuto preannunciare una catastrofe simile. La Terza Guerra Mondiale era stata evitata e i blocchi delle potenze orientali e occidentali stavano lavorando per la pace e l'unità globali. Le tecniche rivoluzionarie di agricoltura avevano quasi del tutto eliminato la fame nel mondo e l'aumento della mobilità aveva permesso ai popoli una maggiore comprensione reciproca.

La mattina del 21 luglio 2022 era iniziata come qualsiasi altra. Si preannunciava una giornata calda e le notizie trasmesse dall'olovisione erano buone. Il portavoce del governo aveva orgogliosamente annunciato che l'energia solare era arrivata a servire il 90% delle case e il 70% delle industrie, la settimana lavorativa di tre giorni era ormai assodata e a Sydney l'Inghilterra stava per affrontare gli Stati Uniti nelle finali di calcio della Coppa del Mondo. Tuttavia mancavano solo poche ore all'inizio del collasso della civiltà.

In quello stesso giorno, poche ore più tardi, a New York si manifestò una malattia sconosciuta; si diffuse con una velocità così devastante e letale che prima ancora che il governo e gli scienziati si rendessero conto di cosa stesse accadendo, metà della popolazione era già deceduta. La malattia si propagò in tutto il mondo, trasportata dai passeggeri degli aeroplani, decimando ovunque gli abitanti dei centri abitati. Tutti i tentativi di

quarantena si rivelarono inutili. Quattro giorni dopo lo scoppio dell'epidemia, l'85% della popolazione mondiale era morta. Le comunicazioni, i servizi essenziali, i trasporti e le strutture governative si erano completamente fermati. Non c'era nessun sopravvissuto in grado di trovare la causa dell'epidemia. Probabilmente si trattava di un virus mutageno o un batterio liberato accidentalmente da un laboratorio chimico militare. Erano mere supposizioni alle quali nessuno fece veramente caso, poiché l'unica priorità era la sopravvivenza.

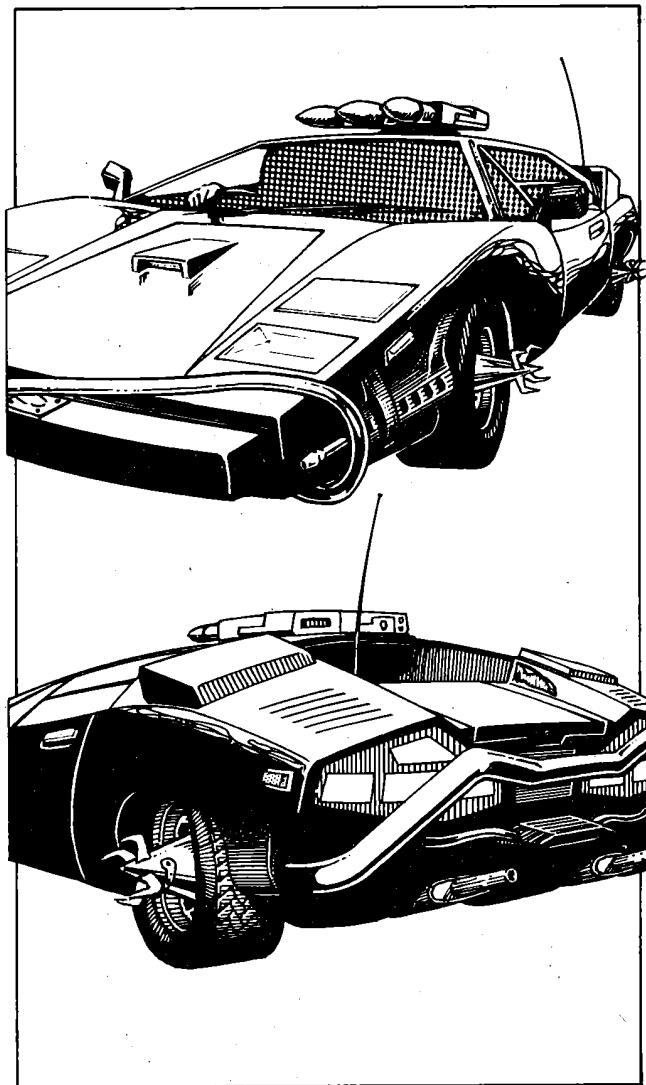
La velocità con cui la civilizzazione cadde in rovina era spaventosa. Molti sopravvissuti non sapevano perché fossero ancora in vita, e non sapevano nemmeno come continuare a sopravvivere. La forza bruta divenne la nuova legge. Rivolte, saccheggi, distruzione e ubriachezza erano la normalità. Le persone erano disposte ad uccidere per una scatola di fagioli. Le grosse città furono ben presto abbandonate a causa della mancanza di cibo e del rischio di malattie.

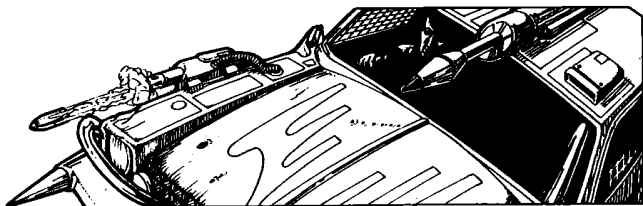
Sei mesi dopo il disastro rimasero due tipi di persone: coloro che volevano nuovamente l'ordine e coloro che preferivano il caos. I primi si raggrupparono in centri abitati circondati da sistemi difensivi, nei quali elessero i loro capi e iniziarono a lavorare per l'autosufficienza. Queste città fortificate divennero la casa dei militari, dei contadini, dei dottori e delle persone impegnate nella ricostruzione della civiltà. L'altro gruppo viveva un'esistenza selvaggia e brutale all'esterno. Erano i nuovi barbari. Vagavano in bande con motociclette e automobili, e terrorizzavano o spazzavano via qualsiasi forma di civilizzazione che incontrassero.

Tu sei uno dei fortunati sopravvissuti che vivono in una città fortificata chiamata New Hope. Stai lavorando al progetto di un sistema di allarme per proteggere la città, quando senti bussare sulla porta. Sono due membri del Consiglio Cittadino e sembrano molto agitati. Ti riferiscono che la loro radio ha appena captato un messaggio da una raffineria di petrolio fortificata vicino a San Anglo, a sud. Le persone che la abitano vorrebbero scambiare 10.000 litri di benzina in cambio di grano e sementi per aumentare la loro produzione di cibo. Gli abitanti di New Hope potranno usare la benzina per i gruppi elettrogeni e per le macchine agricole. Aver ricevuto un'offerta di 10.000 litri di questo raro prodotto è un'opportunità troppo buona per lasciarsela scappare, soprattutto se ci sono scorte eccedenti di grano e sementi. Il consiglio ha approvato l'accordo ed ora sta cercando qualcuno che intraprenda il viaggio verso San Anglo per consegnare i sacchi, e poi riportare l'autocisterna carica di benzina a New Hope. Sarà un viaggio lungo e pericoloso attraverso territori senza legge. I due uomini ti dicono che secondo loro sei la persona più addestrata per compiere questa missione e ti chiedono se vuoi offrirti volontario. Per il viaggio sarà allestita una Dodge Interceptor, corredata di mitragliatrici, radio, lanciarazzi sul tetto, rostri, altoparlante e altri sistemi difensivi, comprendenti un dispositivo posteriore per spargere l'olio, chiodi squarcia-pneumatici, corazza e vetri antiproiettile.

Non hai bisogno di essere convinto, visto che i benefici per New Hope saranno enormi. Questo primo viaggio potrebbe rappresentare l'inizio dei contatti fra le nuove società che tentano di ricostruire la civiltà, se avrai suc-

cesso. Gli dici che accetti la missione e inizi subito i preparativi.

Nei due giorni successivi supervisioni le modifiche al-l'Interceptor. Quando è finalmente pronta, sembra un mezzo da guerra. Controlli ancora una volta per accertarti che le armi funzionino e che tutto il tuo equipaggiamento sia stato riposto nei vari scomparti. Scorri la lista: mappa, torcia elettrica, kit di pronto soccorso, bussola, cibo, acqua, una tanica piena di benzina, due ruote di scorta, Flat-U-Fix (kit per riparare rapidamente le forature dei pneumatici) e attrezzi. Dopodiché indossi la fondina ascellare per il revolver e la giacca di pelle, nella quale si trovano proiettili e coltello. Persuaso di essere pronto, sali al posto di guida. Guardando attraverso la sottile feritoia di acciaio che ha preso il posto del parabrezza, vedi la popolazione della città raccolta per salutarti. Avvii il motore dell’Interceptor e avanzi lentamente verso le porte che conducono al mondo esterno. E’ passato un anno da quando ti sei avventurato per l’ultima volta fuori delle mura di New Hope e sei eccitato dalla prospettiva di ciò che ti aspetta.

1

La prima cosa che ti colpisce mentre viaggi lungo la strada è la velocità con cui tutto è caduto in rovina. Non ti eri mai reso conto di quanta manutenzione fosse necessaria per sostenere la civilizzazione. Ovunque gli edifici stanno diventando dei ruderi, le automobili abbandonate riempiono le strade in un rugginoso disordine, erba e vegetazione sono cresciute rigogliosamente, visto che nessuno provvede a tagliarle, e branchi di cani e altri animali selvatici vagano liberamente. Ti fermi in una cittadina a circa quindici chilometri di distanza da New Hope, e spegni il motore. Improvvisamente cala un silenzio spettrale, ad eccezione del sinistro ululato di un cane proveniente da chissà dove. Sei tentato di scendere dalla macchina per esplorare la cittadina, ma ti rendi conto che si tratta di un rischio inutile. Stai per rimettere in moto il motore quando improvvisamente il silenzio viene infranto dal rumore di un fucile da caccia. Se vuoi scendere dalla macchina per indagare, vai al **126**. Se preferisci allontanarti dalla città, vai al **34**.

2

Corri alla macchina e apri convulsamente un'unità di medicinali del tuo kit di pronto soccorso. Ti inietti una dose di siero e bendi la ferita. Questa cura, comunque,

non fa recuperare punti di Resistenza; si limita ad impedire al veleno di ucciderti. Ti riprendi dopo un po', ma sei lo stesso molto provato. Perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza. Torni all'Interceptor rovesciata e spari al serpente con gioia vendicativa. Dentro al cruscotto trovi un tubo di plastica arrotolato lungo alcuni metri e decidi di penderlo. Col braccio che ti pulsa ancora dolorosamente, ti allontani guidando verso sud (vai al **13**).

3

Schiacci a tavoletta l'acceleratore e contemporaneamente lasci la frizione. Le ruote posteriori girano sollevando una nuvola di polvere, ma parti di scatto e superi la Ford gialla. Nello specchietto retrovisore vedi la rabbia sul volto dell'avversario mentre procede a tutta velocità sulla stradina, tentando di raggiungerti. La Ford deve avere un motore sovralimentato: accelera dietro di te e ti sperona a tutta velocità. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **354**. Se sei Sfortunato, vai al **247**.

4

Abbandoni la strada e parcheggi l’Interceptor dietro un muretto. Quando spegni il motore noti il silenzio di tomba che ti circonda e ti domandi se qualcuno ti abbia sentito fermarti. Consumi rapidamente la cena ma attendi che sia completamente buio prima di metterti a dormire. Il mattino seguente ti svegli di buon’ora, sentendoti riposato. Recuperi 2 punti di Resistenza. Metti in moto l’Interceptor e ben presto sei in viaggio verso sud (vai al **254**).

5

La porta frontale del motel è chiusa a chiave e sembra che non ci siano finestre aperte. Se vuoi forzare la serratura, vai al **241**. Se preferisci cambiare idea e passare la notte nella cabina dell'autocisterna, vai al **218**.

6

Entrambi i motociclisti sono armati con pistole. Rispondi al fuoco con il revolver ed il duello ha inizio.

1° Motociclista	Abilità 6	Resistenza 15
2° Motociclista	Abilità 7	Resistenza 17

Durante questa Sparatoria, nel corso di ogni Turno di Combattimento entrambi i motociclisti ti attaccheranno, ma tu dovrai scegliere a quale dei due rispondere. Contro l'altro determinerai la Forza d'Attacco come al solito, ma non lo ferirai se la tua sarà maggiore della sua: ti limiterai a evitare il suo colpo. Ovviamente se la sua Forza d'Attacco sarà maggiore della tua, il suo colpo andrà a segno. Se vinci, vai al **307**, ma devi ridurre permanentemente di 1 punto la tua Abilità se vieni ferito più di una volta durante lo scontro con i motociclisti.

7

Amber ti incita a lasciare rapidamente la carreggiata verso sinistra per dirigervi a est nel terreno sassoso. Ti lascia guidare fino a che l'Interceptor non è più visibile dalla strada. Poi ti dice di fermarti e aspettare che faccia buio. "Dobbiamo essere pronti a tutto nella nostra spedizione notturna, quindi ho portato qualcosa che ci dia la carica," ti spiega allegramente frugandosi in tasca. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **319**. Se sei

Sfortunato, vai al **136**.

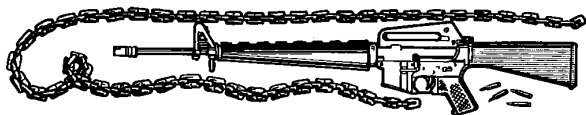
8

Fingi di voler superare a sinistra, ma improvvisamente scarti per passare a destra. La manovra ha successo e puoi accelerare lasciandoti alle spalle l'avversario. Vai al **340**.

9

Hai commesso un errore fatale nell'ignorare l'avvertimento. L'uomo dietro la barricata è l'artigliere di un cannone laser. Non appena avanzi, preme il grilletto e il sottile fascio di luce si scava la strada attraverso la corazza di acciaio dell'Interceptor, uccidendoti all'istante.

10

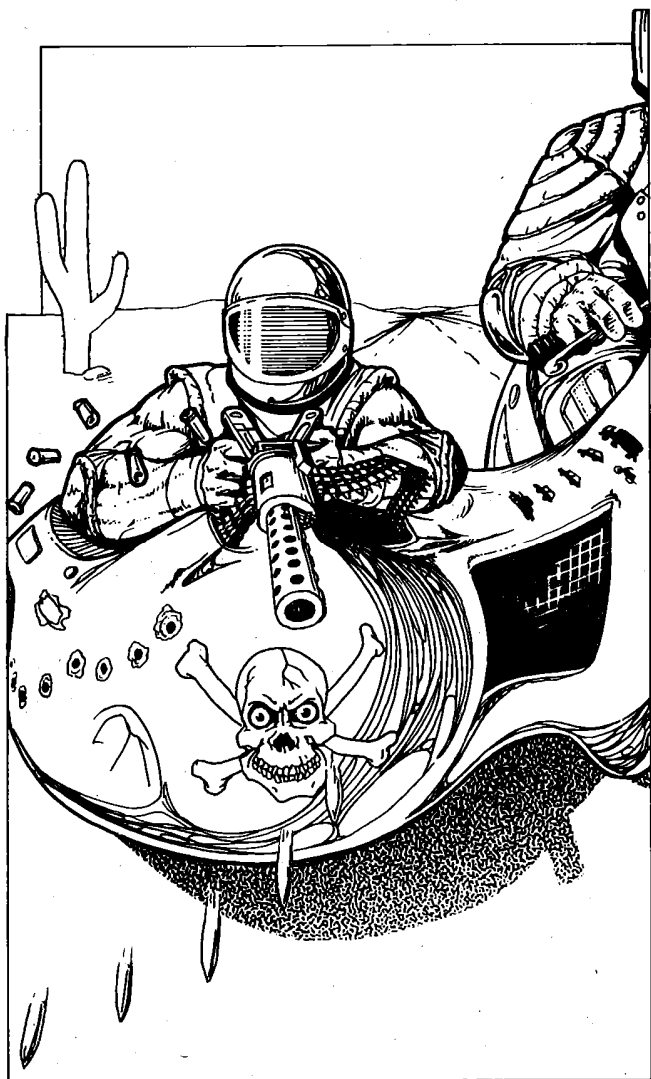
Qualunque cosa avesse causato l'ingorgo, aveva sicuramente generato anche il caos fra i guidatori. Le automobili sembrano incastrate le une fra le altre, a causa dei tentativi di farsi strada urtando gli altri veicoli, che hanno solo peggiorato ulteriormente la situazione. Ti infili fra gli automezzi in cerca di qualcosa di utile. Su un camion trovi un piede di porco, col quale forzi il bagagliaio di alcune automobili. Mentre sei impegnato in questa attività, improvvisamente ti preoccupi al pensiero di aver lasciato l'Interceptor incustodita. Se vuoi tornare indietro, vai al **264**. Se preferisci continuare a cercare fra le auto, vai al **359**.

11

Tutti i razzi, gli spargi-olio e gli squarcia-pneumatici che ancora ti rimangono devono essere cancellati dalla *Scheda di Avventura*. I banditi del cielo ti ordinano ti andartene, finché si sentono generosi: la prossima volta faranno saltare in aria l'Interceptor oltre a derubarti. Li maledici sotto voce, ma obbedisci e ti allontani rapidamente verso ovest. Perdi 2 punti di Fortuna e vai al **216**.

12

Sai che le possibilità di successo sono molto esigue, ma non c'è alternativa: il bandito ti ha in pugno. Ignorando il dolore, rotoli da sotto l'ambulanza e spari due colpi alla cieca contro l'avversario invisibile. Entrambi lo mancano perché improvvisamente vedi saltar fuori da dietro una roccia un uomo trasandato che indossa una fascia fermacapelli rossa e risponde al fuoco.

Rapinatore	Abilità 8	Resistenza 12

Risolvi il combattimento usando le regole per la Sparatoria, ma riduci la tua Abilità di 1 punto per tutta la durata dello scontro, a causa delle ferite. Se vinci, vai al **131**, ma devi ridurre permanentemente di 1 punto la tua Abilità se vieni ferito più di una volta durante il duello.

13

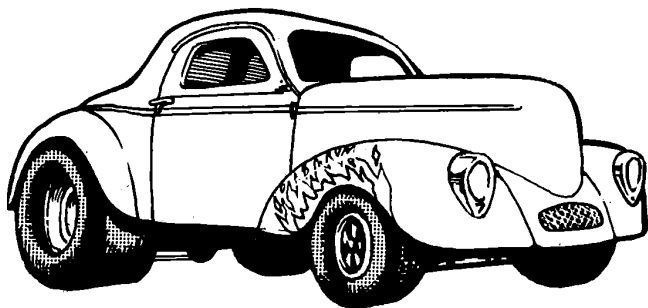
Nello specchietto retrovisore vedi una motocicletta con sidecar che si avvicina rapidamente. Il passeggero manovra una mitragliatrice montata davanti al proprio posto. Ti ricorda uno dei primi piloti di aereo della storia, con occhiali e cappello da aviatore. Entrambi gli uomini si coprono la bocca con delle sciarpe nere, per tenere lontana la sabbia portata dal vento. Quando sono a meno di cinquanta metri, rendono chiare le proprie intenzioni sparando una raffica verso l'Interceptor. Perdi 1 punto di Corazza.

Vuoi sganciare uno squarcia-pneumatici
(se ne hai ancora)? Vai al **127**.
Vuoi usare lo spargi-olio
(se ne hai ancora)? Vai al **361**.
Vuoi rispondere al fuoco con
la mitragliatrice dell'Interceptor? Vai al **282**.

14

Il letto è molto confortevole e ti svegli molte ore dopo l’alba. Dopo la notte di sonno ti senti riposato e rigenerato. Recuperi 3 punti di Resistenza. Corri giù per le scale e fuori dall’edificio, ma ti immobilizzi vedendo un uomo in abiti bianchi che sta svuotando una tanica di benzina attorno all’Interceptor. Indietreggia intonando parole incoerenti e prende una scatola di fiammiferi, accendendone uno e tenendolo in alto. Se vuoi chiamare l’uomo, vai al **260**. Se preferisci correre verso di lui per togliergli il fiammifero di mano, vai al **217**.

15

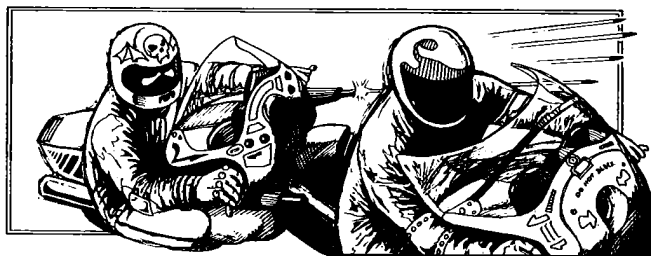
Cammini verso l'uomo e lo chiami a voce alta. Lui spegne senza fretta il cannello ed esordisce "Questo non è un lavoro da fare al caldo nel deserto. Eppure, la maggior parte della gente lo lascia fare a me e in compenso non mi crea mai problemi. Io non mi schiero con nessuno e sono pronto a riparare la macchina di chiunque. Se vuoi che aggiusti la tua, ti costerà 200 Crediti." Se ti puoi permettere il prezzo e vuoi far riparare la macchina, vai al **169**. Se vuoi declinare l'offerta e proseguire verso ovest, vai al **259**.

16

Il mattino seguente ti svegli presto, sentendoti riposato e rigenerato. Recuperi 2 punti di Resistenza. Se vuoi ispezionare il caffè, vai al **26**. Se preferisci partire subito, vai al **254**.

17

Premi l’acceleratore a tavoletta per allontanarti dai motociclisti prima che l’imminente esplosione danneggi la tua vettura. L'Interceptor sbanda e va in derapata mentre le ruote girano a vuoto, tentando di fare aderenza al terriccio. Oltrepassi il blocco stradale e percorri altri cento metri lungo la strada prima che la mina esploda. Produce solo un debole rumore, ma la macchina inizia a sbandare pericolosamente, quasi del tutto fuori controllo: una delle ruote posteriori è praticamente saltata via dall’asse. Perdi 2 punti di Corazza. Riesci a fermarti e scendi dall’auto con il revolver in pugno. Scopri che non c’è modo per riparare la ruota e dovrai usarne una di scorta. Intanto i centauri stanno avviando la motocicletta corazzata, preparandosi ad attaccare. Sali nuovamente a bordo per accoglierli con le mitragliatrici dell'Interceptor.

Motocicletta	Potenza di Fuoco 6	Corazza 9

Durante questo Combattimento Stradale devi ridurre la Potenza di Fuoco di 2 punti, Perché l'Interceptor è immobilizzata. Se vinci, vai al **103**.

18

Gridi per incoraggiare i cittadini, ma ormai hanno perso lo spirito combattivo. Si arrendono senza praticamente opporre resistenza e capisci che la tua missione non verrà mai compiuta. I Coyote Infernali hanno avuto la loro vendetta.

19

Non ci vuole molto per cambiare la ruota e poco dopo sei nuovamente in strada, diretto a est. Vai al **119**.

20

Improvvisamente la Ford scivola sulla sinistra per tentare il sorpasso, ma hai anticipato la mossa del guidatore e lo contrasti con successo. Guadagni 1 punto di Fortuna. Rimani in testa e, quando attraversi la linea di arrivo, l'Interceptor ha mezza lunghezza di vantaggio sulla Ford. Hai vinto la Blitz Race (vai al **111**).

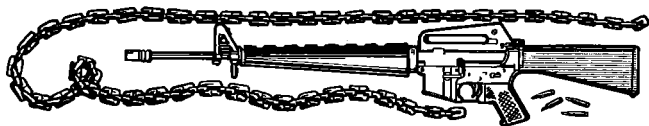
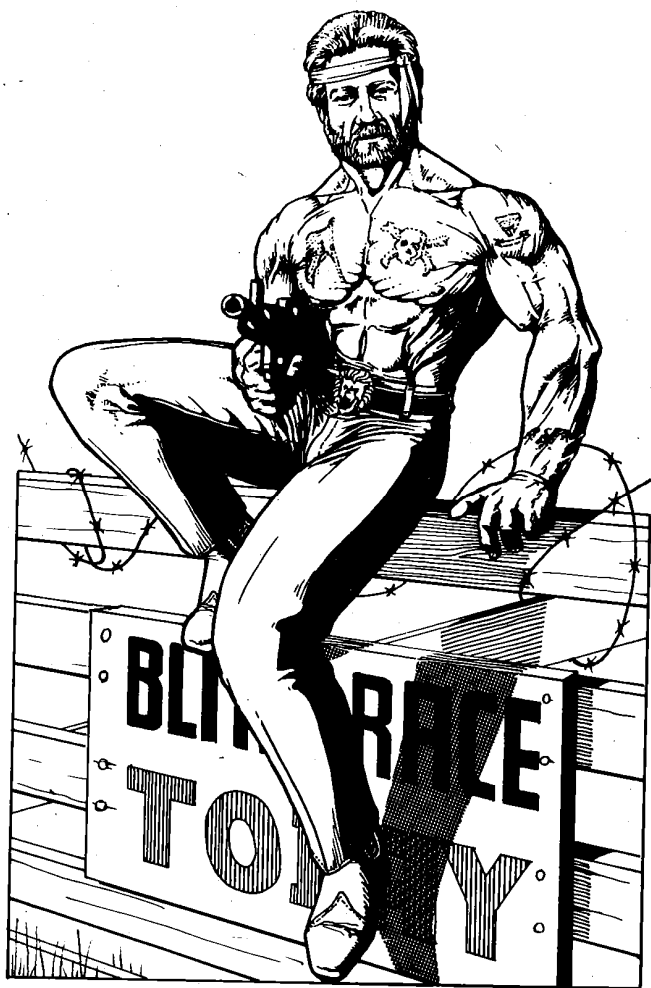
21

Fai il possibile per riparare la macchina. Ci vuole circa mezz'ora per pulire le candele, controllare l'olio, regolare il carburatore e assicurarti che niente di vitale sia stato danneggiato. Ti accorgi che tre dei dadi di una ruota posteriore sono allentati e allora li stringi. Recuperi 2 punti di Corazza. Soddisfatto perché tutto va abbastanza bene, riparti diretto a sud (vai al **221**).

22

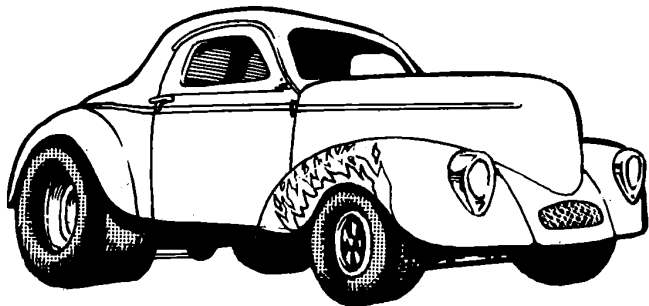
Oltrepassi a tutta velocità un cartello stradale che indica poco più avanti una diramazione verso sud. Se vuoi voltare in direzione sud, vai al **311**. Se preferisci continuare verso est, vai al **203**.

23

Ti avvicini a un viadotto ferroviario sotto al quale devi passare, ma non vedi l'uomo ghignante sulla sua sommità. Una massiccia colonna di cemento è in bilico sull'orlo, trattenuta dall'uomo. Non appena ti vede avvicinarti al ponte, ridacchia come un ragazzino e lascia andare la colonna. Il proiettile improvvisato si schianta sulla strada proprio davanti all'Interceptor. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **137**. Se è superiore, vai al **342**.

24

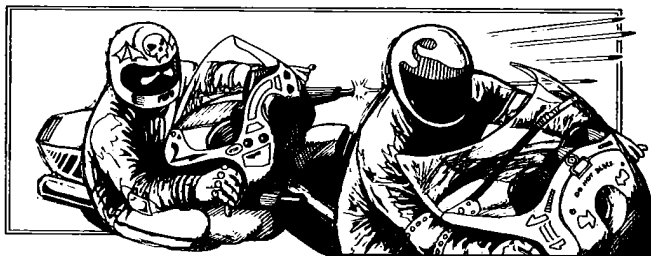
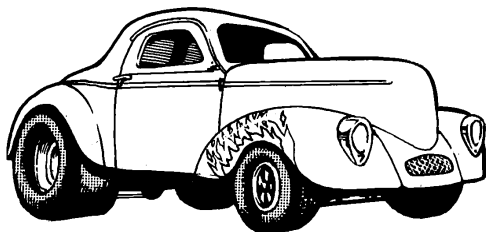
Guidi lungo la strada dissestata finché non arrivi a un cancello di legno che ti blocca la strada. Il cancello è coperto di filo spinato e, seduto scompostamente su di esso, c'è un uomo a petto nudo, coperto di tatuaggi, che impugna un mitra. "Non ti conosco," esordisce con voce roca. "Da quale gang vieni?" "Black Rats," rispondi dicendo la prima cosa che ti viene in mente. "Mai sentiti nominare. In ogni caso, siamo pronti a gareggiare con chiunque. Segui la strada fino alla casa bruciata e vedrai le altre macchine parcheggiate lì. La prima corsa inizia tra meno di cinque minuti. C'è un gran giro di scommesse oggi. Dovrebbe essere un vero spasso." Se vuoi attraversare il cancello, vai al **300**. Se preferisci fare una rapida inversione e tornare alla strada principale per andare a sud, vai al **59**.

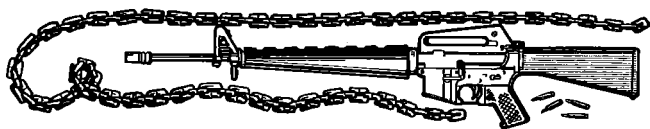
25

L’esplosione ti fa perdere conoscenza. Vai al **100**.

26

Apri la porta posteriore del caffè e ti rendi conto che l’edificio è stato saccheggiato da tempo. Frammenti di stoviglie sono sparsi per terra, i mobili sono disordinatamente disseminati ovunque e la dispensa è vuota. Una scala conduce alle camere al piano superiore e anch’esse sono state saccheggiate. Non avendo trovato nulla di interessante esci dall’edificio, ma ti immobilizzi vedendo un uomo in abiti bianchi che sta versando una tanica di benzina sull’Interceptor. Indietreggia intonando parole incoerenti e prende una scatola di fiammiferi, accendendone uno e tenendolo in alto. Se vuoi chiamare l’uomo, vai al **260**. Se preferisci correre verso di lui per togliergli il fiammifero di mano, vai al **217**.

27

Pesti sul freno e rallenti fin quasi a fermarti. La Ford ti gira attorno e accelera distanziandoti subito. Dato che non sei autorizzato a usare armi da fuoco, decidi di provare a speronarla (vai al **139**).

28

Guidi verso il cortile di Pete e parcheggi nell'officina. Pete da una rapida occhiata al motore e spiega che la ripresa dell'Interceptor potrebbe essere migliorata con l'aggiunta di un sovralimentatore. Aggiunge che il costo sarà di 100 Crediti più alcuni medicinali. Se puoi e vuoi dare a Pete 100 Crediti e due unità del tuo kit di pronto soccorso, vai al **141**. Se vuoi, o devi, declinare la sua offerta e proseguire verso sud, vai all'**88**.

29

Uno dei proiettili ti colpisce alla spalla. Tira 1 dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Ti chiedi quanto a lungo potrà durare il tuo kit di pronto soccorso, se la missione sarà sempre così pericolosa. Quando infine ti senti a posto, zoppichi fino all'Interceptor e riparti di slancio, diretto a est (vai al **22**).

30

Il dardo ti colpisce alla spalla e cadi giù per la scaletta. Tira 1 dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, ignori il dolore e risali di corsa la scaletta prima che il rapinatore abbia tempo di ricaricare la balestra. La ferita ti impedisce di usare la pistola, così ti muovi in avanti gettandoti sull'uomo. Tira 1 dado e aggiungi il risultato al tuo attuale punteggio di Abilità, ma riduci il totale di 1 a causa della ferita. Tira ancora il dado e aggiungi il risultato al punteggio di Abilità del bandito, pari a 7. Se il tuo totale è pari o superiore al suo, vai al **74**. Se il totale è inferiore, vai al **226**.

31

La cascina è un bersaglio facile e riesci a premere il pulsante di lancio in pochi secondi: il razzo la colpisce in pieno. L'esplosione la fa saltare in aria, proiettando mattoni e frammenti di legno tutto intorno. Prendi il barattolo di Flat-U-Fix e ripari la foratura. Quando la polvere si dirada, ti avvicini cautamente con un dito sul grilletto della mitragliatrice. Ti fermi nei pressi della cascina in fiamme, ma non vedi segni di vita. Spegni il motore ed abbassi il finestrino dell'Interceptor. Senti le urla disperate di un uomo che chiede aiuto. Se vuoi scendere dall'auto per scoprire da dove provengono, vai al **262**. Se preferisci dirigerti verso sud, fuori dalla città, vai al **353**.

32

Infilate tutto il vostro equipaggiamento in due zaini e vi mettere in marcia verso il campo dei Coyote Infernali. C'è la luna piena e non è troppo difficile trovare la strada attraverso il deserto. Guidati dalla tua bussola, avanzate metodicamente verso est. Dopo un'ora, intravedete il bagliore di un fuoco su un'altura in lontananza. Amber ti bisbiglia che i Coyote Infernali sono accampati in alcune tende sulla sommità di una collina dalla cima piatta dove sono parcheggiati i loro veicoli. Quando arrivate alla collina scoprite che il pendio è molto lieve e vi arrampicate rapidamente. Vi acquattate e sorvegliate i movimenti all'interno del campo. C'è attorno al falò un gruppo di uomini, impegnati a bere e ridere. Altri due, armati di fucile, pattugliano i confini del campo. Decidete di girare attorno alla collina in direzione del filo spinato per mettere in atto il vostro piano. Senti una delle guardie passare sopra di te e ti appiattisci sul fianco della collina per evitare di essere visto. Amber urta un sassolino che rotola per alcuni metri lungo il pendio. Il suono si sente chiaramente nella notte silenziosa del deserto. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **76**. Se sei Sfortunato, vai al **160**.

33

Ci vuole molto tempo per estrarre la macchina dal fosso ed è anche un lavoro alquanto faticoso. Perdi 1 punto di Resistenza. Quando infine sei libero, prosegui verso sud, oltrepassando il rottame dell'autoblindo in fiamme (vai al **47**).

DA JOE
SIAMO
APERTI
OLIO
MOBIL

34

Ben presto sei fuori dalla città, zigzagando fra rottami di automobili e alberi caduti. Più avanti vedi la strada che si immette sull'autostrada meridionale. Vicino all'intersezione si trova un piccolo edificio, sul quale c'è scritto 'Stazione di Rifornimento di Joe'. Ti fermi, poiché ti incuriosisce la fuoriserie parcheggiata di fianco: sembra pulita e in efficienza. Improvvisamente dall'ufficio esce una ragazza con indosso una t-shirt e un paio di blue jeans. "Posso aiutarti?" ti chiede sorridendo. Se vuoi parlarle, vai al **302**. Se preferisci continuare lungo l'autostrada, vai al **167**.

35

E' una battaglia di nervi tra te e il guidatore della Ford. Le due macchine corrono affiancate verso il ponte. Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Abilità, segnando a parte il totale. Tira il dado una seconda volta e aggiungi il risultato al punteggio di Abilità del guidatore della Ford, pari a 8. Se il tuo totale è uguale o superiore a quello dell'avversario, vai al **379**. Se è inferiore, vai al **51**.

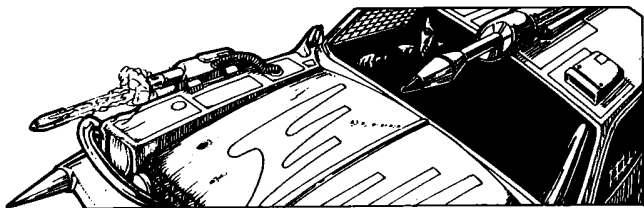
36

Il pugnale si pianta dolorosamente nel tuo fianco. Tira un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **368**.

37

Un macigno cade sul tetto dell'Interceptor. Tira due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Corazza. Se sopravvivi all'impatto, vai al **261**.

38

Apri una delle confezioni che si trovano all'interno del kit di pronto soccorso e ben presto riesci a curare le ferite: hai estratto i pallini di piombo e applicato uno strato di pelle sintetica, fasciando il tutto con bende. Ti rialzi in piedi e stai per salire sull'Interceptor, quando alla fine della strada compare un enorme cane selvatico. La pelliccia è segnata da numerosi combattimenti e la saliva gli cola dalla bocca spalancata. E' molto probabile che sia idrofobo. Si accuccia e poi con un balzo corre verso di te, ringhiando via via che prende velocità. Se vuoi provare a sparargli, vai al **176**. Se preferisci affrontarlo con il coltello, vai al **374**.

39

Nonostante le ferite i tuoi riflessi sono ancora abbastanza veloci. Con un unico movimento estrai il coltello dalla custodia e lo lanci contro l'uomo che sogghigna. Il volto gli si tende in una smorfia di stupore mentre crolla in ginocchio, stringendo il manico del coltello che sporge dallo stomaco. Cade in avanti, sparando disperatamente mentre muore. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato vai al **171**. Se sei Sfortunato vai al **29**.

40

Quando raggiungi l'autocisterna il Coyote Infernale ha già avviato il motore. Salti sul predellino e afferri la maniglia, mentre l'uomo mette mano alla pistola. Lui ha 6 punti di Abilità. Se il tuo punteggio è uguale o maggiore, vai all'**81**. Se è minore, vai al **296**.

41

L'autista dell'autoblindo è in gamba e si butta fuori strada per evitare i chiodi sparsi sulla carreggiata. Si fa strada tra l'erba alta grazie alla sola potenza del motore, poi ritorna rapidamente in pista per proseguire l'inseguimento. Se vuoi sganciare l'olio, vai al **165**. Se preferisci rischiare un testacoda con freno a mano per voltarti e affrontare l'autoblindo, vai al **77**.

42

Accendi i fari mentre l'oscurità avvolge la campagna. Procedi speditamente, evitando gli ostacoli, ed ogni tanto vedi gli occhi rossi di qualche animale selvatico che brillano alla luce. Ormai è notte fonda e cominci a sentirti molto stanco. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **161**. Se è superiore, vai al **186**.

43

Trattieni il respiro mentre l'Interceptor passa sopra la granata. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **175**. Se sei Sfortunato, vai al **201**.

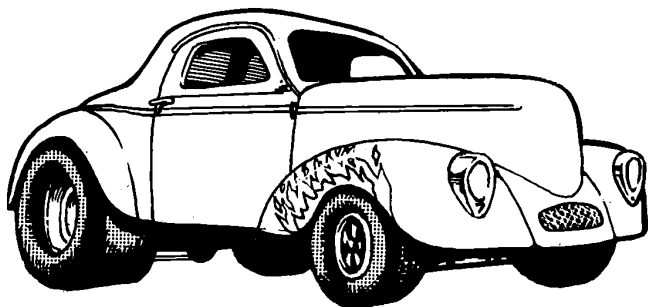
44

"Bugiardo! Non avevi proprio l'aria di essere membro di qualche gang. Sentiamo cosa ne pensano gli altri." Ti fa cenno col mitra di andare verso gli alberi dove sono seduti i suoi amici. Se hai un tirapugni, vai al **273**. Se non ne hai uno, vai al **214**.

45

Viaggiando a tutta velocità lungo la strada sgombra non riesci a notare i chiodi d'acciaio gettati a terra da un rapinatore. Ci passi sopra e ti rendi conto di ciò che è successo solamente quando uno pneumatico forato inizia a far vibrare lo sterzo. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato vai al **304**. Se sei Sfortunato vai al **60**.

46

I chilometri si susseguono e l'indicatore della benzina si sposta inesorabilmente fino a segnare nuovamente la riserva. Se hai a bordo dell'Interceptor una tanica piena di benzina, vai al **310**. Se non ne hai trovata di recente, vai al **364**.

47

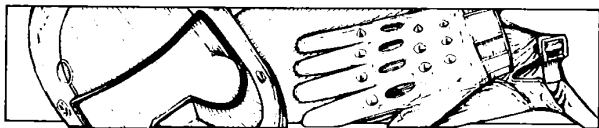
Mentre la mattinata volge al termine inizia a fare molto caldo e, via via che procedi verso sud, noti un cambio nella vegetazione. I campi incolti diventano sterpaglie e non ci vorrà molto prima che tu inizi ad attraversare il deserto. Alcune miglia più avanti arrivi a un intersezione a T. Se vuoi svoltare a destra e dirigerti a ovest, vai al **117**. Se preferisci continuare verso sud, vai al **23**.

48

Tenendo saldamente in pugno il coltello ti metti in posizione d'attacco, aspettando che il rapinatore faccia la prima mossa. Improvvisamente balza verso di te urlando.

Skinhead	Abilità 7	Resistenza 10

Usa le regole del Combattimento Corpo a Corpo per determinare l'esito di questo scontro. Sia il tuo coltello che il piede di porco dello skinhead riducono la Resistenza di 2 punti. Se vinci, vai al **138**. Se perdi i sensi, vai al **100**.

49

Parcheggiato in mezzo alla carreggiata davanti a te c'è un veicolo dall'aspetto insolito. Sembra un pick-up che è stato modificato per assomigliare a una biga romana. Ha persino delle lame attaccate alle ruote. In piedi nel cassone scoperto c'è un uomo massiccio a petto nudo che indossa un elmetto da gladiatore e impugna una mitragliatrice a due canne. Fa segno al conducente di avanzare verso la battaglia. Non hai altra scelta che combattere questo moderno gladiatore.

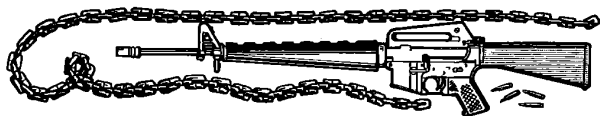
Biga	Potenza di Fuoco 9	Corazza 15

Se vinci questo Combattimento Stradale, vai al **91**.

50

Ti tuffi sull'uomo e lo getti a terra, ma non riesci a impedirgli di lanciare il fiammifero. L'Interceptor viene subito avvolta dalle fiamme. La tua rabbia è inutile; il fanatico ha messo fine alla tua missione.

51

Sei a pochi metri dal ponte, quando i tuoi nervi cedono. Inchiodi e guardi la Ford sfrecciare sul ponte davanti a te. Cerchi di raggiungerla premendo a fondo sull'acceleratore. Vedi l'arrivo a meno di duecento metri di distanza e capisci di aver perso la gara. La Ford attraversa la linea con una lunghezza di vantaggio sull'Interceptor. Perdi 1 punto di Fortuna e vai al **232**.

52

La tua mitragliatrice non manca il bersaglio e la moto esce di strada schiantandosi contro un albero. Ma il centauro non muore invano: il dardo della sua balestra perfora il tuo pneumatico frontale mandando l'autocisterna in testacoda. Lottando contro lo sterzo, riesci a malapena a mantenere il controllo e ti fermi scivolando di traverso. Intrappolato nell'abitacolo, aspetti di vedere cosa farà il secondo motociclista. Parcheggia dietro l'autocisterna e ti urla di uscire. La tua risposta è breve, ma non lascia dubbi su quanto pensi della sua idea. "Che ne dici di un duello allora? Il vincitore si prende tutto," propone l'uomo. Se vuoi accettare la sua proposta, vai al **164**. Se preferisci attendere vai al **190**.

53

Premi l’acceleratore a tavoletta e sterzi in direzione degli assalitori. Ma prima di riuscire a raggiungerli sono saltati sulle motociclette e si sono allontanati. Se vuoi inseguirli, vai al **78**. Se preferisci tornare indietro fino alla strada principale e svoltare verso est, vai al **45**.

54

Non ti fermi per festeggiare la vittoria, nel caso Leonardi si dovesse dimostrare poco sportivo. Non cerca di inseguirti e, piano piano, scompare alla vista alle tue spalle. Oltrepassi un autoarticolato, che sembra essere stato parcheggiato solo di recente. Se ti vuoi fermare per esaminare l'autocarro, vai al **104**. Se preferisci procedere senza fermarti, vai al **118**.

55

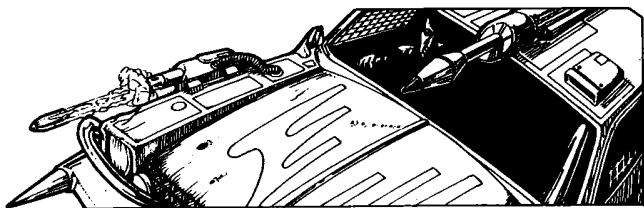
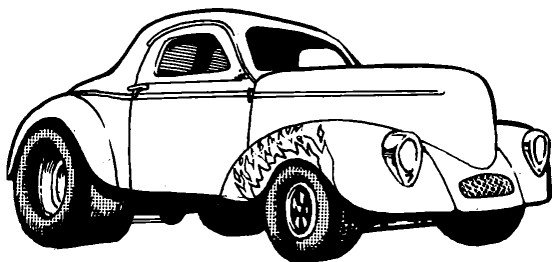
Apri la porta posteriore del caffè e ti rendi conto che l’edificio è stato saccheggiato da tempo. Frammenti di stoviglie sono sparsi per terra, i mobili sono disordinatamente disseminati ovunque e la dispensa è vuota. Una scala conduce alle camere al piano superiore e anche esse sono state saccheggiate. Non avendo trovato nulla di interessante, ti siedi per mangiare le tue razioni di cibo, mentre la luce si attenua rapidamente. Quando è completamente buio, ti sdrai sul letto per dormire, con la pistola sotto al cuscino. Tira un dado. Se il risultato ottenuto è 1, 2 o 3, vai al **110**. Se è 4, 5 o 6, vai al **14**.

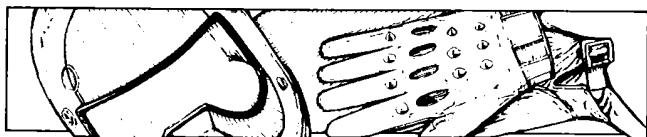
56

Ti infili il tirapugni e ti alzi in piedi il più silenziosamene possibile. L'espressione di sorpresa sul viso della guardia è appena visibile nella penombra, mentre il tuo diretto lo centra in pieno. La forza del colpo gli fa immediatamente perdere i sensi. Lo afferri al volo prima che cada, sperando che i suoi compagni non si accorgano di quello che sta succedendo. Lo leghi con la sua stessa cintura e lo abbandoni sul pendio. Non ci vorrà molto prima che qualcuno lo cerchi, quindi ti affretti lungo il pendio verso la recinzione (vai al **198**).

57

Con incredibile velocità estrai il revolver e lo punti in faccia all’uomo prima ancora che possa muoversi. Gli dici di gettare il fucile. Gli spieghi che non sei la persona che ha ucciso sua moglie e suo figlio e che hai mentito dicendo di essere un guerriero della strada, in modo da mantenere segreto il luogo in cui si trova New Hope nel caso in cui avesse voluto attaccarla. Improvvisa-

mente l'uomo sembra provare interesse. "New Hope, hai detto? E' lì che sono diretto. Ho viaggiato in motocicletta per più di una settimana da quando la mia station wagon è stata assalita e mia moglie e mio figlio sono stati uccisi. Mi sono fermato qui per prendere qualche scatoletta di cibo in un supermercato vicino, ma sono stato attaccato da alcuni cani randagi. Ne ho ucciso uno e gli altri sono fuggiti. Mi chiamo Johnson, e mi dispiace di averti minacciato in quel modo, ma al giorno d'oggi non ci si può più fidare di nessuno." Sorridi e vi stringete la mano, poi ti dice di essere un costruttore edile in cerca di lavoro. Ti chiede quanto manchi per raggiungere New Hope, e se è possibile entrarvi. Rispondi che mancano solo altri quindici chilometri e ha buone speranze di essere accolto: hanno sempre bisogno di persone capaci. Gli racconti la tua missione e lui ti consiglia di non fermarti alla stazione di rifornimento di Joe, a circa otto chilometri dalla città. "Non hanno benzina. Derubano solo le persone che si fermano lì". Ringrazi Johnson per il consiglio, gli auguri buona fortuna e ritorni all'Interceptor. Quando giri la chiave di accensione il potente motore torna a rombare, poi riparti a tutto gas (vai al **34**).

58

Sali i gradini di ingresso della roulotte e, dopo una breve ricerca tra gli scaffali, trovi una scatoletta di carne in salamoia e una granata. Metti in tasca la bomba e decidi di mangiare sul posto la carne, dato che hai molta fame. Recuperi 2 punti di Resistenza. Capendo che non ci sono molte possibilità di rivedere l'assalitore, torni all'Interceptor e riparti verso sud (vai al **150**).

59

Mentre ti allontani, senti l'uomo all'ingresso urlarti dietro "Vigliacco!" Lo vedi nello specchietto retrovisore mentre fruga in una borsa di cuoio appesa al cancello e ne estrae una granata. Tira via la linguetta e scaglia la bomba contro l'Interceptor. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **73**. Se sei Sfortunato, vai al **121**.

60

Entrambe le ruote posteriori si sono forate e sei costretto a fermarti. Improvvisamente un uomo sbuca dal fosso che costeggia la strada, tenendo in mano una bottiglia con uno straccio avvolto nelle fiamme infilato nel collo. Ti rendi conto con orrore che si tratta di una bomba Molotov e dall'Interceptor immobilizzata non c'è nulla che tu possa fare per fermarlo. Tira due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Corazza dell'Interceptor. Se sopravvivi all'esplosione, vai al **135**.

61

La strada porta dritta verso est e riesci a viaggiare senza problemi finché non arrivi a un'altra intersezione a T. Lì decidi di voltare a destra per dirigerti verso San Anglo (vai al **272**).

62

Riesci a controllare l'Interceptor lanciata a tutta velocità e sterzi bruscamente evitando il camion ribaltato. Vai al **151**.

63

Il contenitore si apre sparpagliando chiodi su tutta la carreggiata. Purtroppo la Ford è dotata di un potente compressore montato sotto al telaio che spazza via dalla strada tutti i chiodi tranne uno. L'unico danno è una piccola foratura a uno dei suoi pneumatici rinforzati, che la rallenta quel tanto che ti basta per accelerare e portarti fuori dalla gittata del suo lanciagranate, almeno per il momento. Più avanti vedi la casa bianca dove devi tornare indietro. Pesti sul freno e sterzi bruscamente

a sinistra. Fai un testacoda di alcuni metri in una nuvola di polvere, poi ingrani la prima per ripartire verso l'arrivo. La Ford effettua un inversione altrettanto rapida e ti è subito alle calcagna. Accelera portandosi accanto a te e il guidatore manovra il volante cercando di buttare fuori strada l'Interceptor. Sembra che voglia decidere l'esito del duello a suon di fiancate.

Ford gialla	Potenza di Fuoco 8	Corazza 16

Ogni scontro vittorioso ridurrà la Corazza dell'avversario di 2 punti. Se sopravvivi a quattro attacchi, vai al **334**.

64

Frughi nelle tasche del bandito, ma non trovi niente di utile. Allora esamini gli pneumatici dell'Interceptor per vedere se possono essere riparati. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **242**. Se sei Sfortunato, vai al **313**.

65

Senti una fitta a un braccio dato che uno dei proiettili ti colpisce. Fortunatamente è solo una ferita superficiale. Perdi 2 punti di Resistenza. L'Interceptor si avvia al primo tentativo e sgommi lungo la strada sterrata fino alla strada principale, dove svolti a destra per andare a sud (vai al **207**).

66

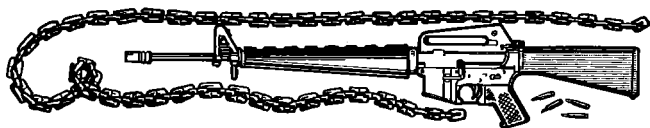
La strada prosegue in direzione ovest e riesci a percorrerla rapidamente, poiché è relativamente sgombra da ostacoli. Tuttavia la guida agevole dura poco: la strada giunge presso un fiume, ma il ponte mobile che unisce

le due sponde è parzialmente aperto, impedendoti di attraversarlo. Valuti che andando a circa 130 chilometri orari lo slancio potrebbe portare l'Interceptor fino alla sponda opposta, ma non ne sei affatto sicuro. Se vuoi tentare di attraversare il ponte, vai al **270**. Se preferisci tornare indietro e dirigerti verso est, vai al **159**.

67

Come due cavalieri in una giostra medievale, i due veicoli si incrociano mentre le mitragliatrici eruttano piombo rovente. Dopo ogni passaggio, effettuate una rapida inversione a U e tornate l'uno verso l'altro. Ma improvvisamente la station wagon cambia tattica e scarta di lato per speronare l'Interceptor. Manovri il volante per portare la tua vettura fuori dalla traiettoria dell'altra auto. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **200**. Se il totale è superiore, vai al **248**.

68

Grazie ai tuoi enormi sforzi riesci ad evitare tutti gli ostacoli sulla strada. Non appena i primi raggi del sole mattutino iniziano ad emergere dall'orizzonte, la stanchezza si dissipa e prosegui con rinnovato vigore verso San Anglo (vai al **254**).

69

I Coyote Infernali vengono sconfitti e potete riposare per il momento. Quando infine riesci a liberare l'Interceptor dalla station wagon, il sole sta sorgendo all'orizzonte. Vieni inondato da una calda luce rossa e inizi ad essere ottimista riguardo all'esito della tua missione. Ti allontani verso sud, senza ulteriore ritardo (vai al **90**).

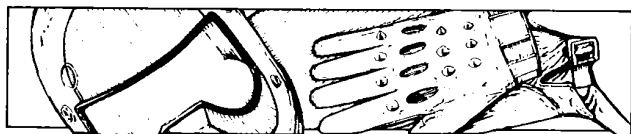
70

Le ruote atterrano sulla sponda opposta del ponte e devi lottare con il volante per far proseguire l'Interceptor in linea retta. Hai attraversato il ponte, ma stai procedendo ad alta velocità verso un camion ribaltato. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **62**. Se è superiore, vai al **133**.

71

Premi l'acceleratore a tavoletta mentre detriti e macigni crollano sulla strada. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **172**. Se sei Sfortunato, vai al **37**.

72

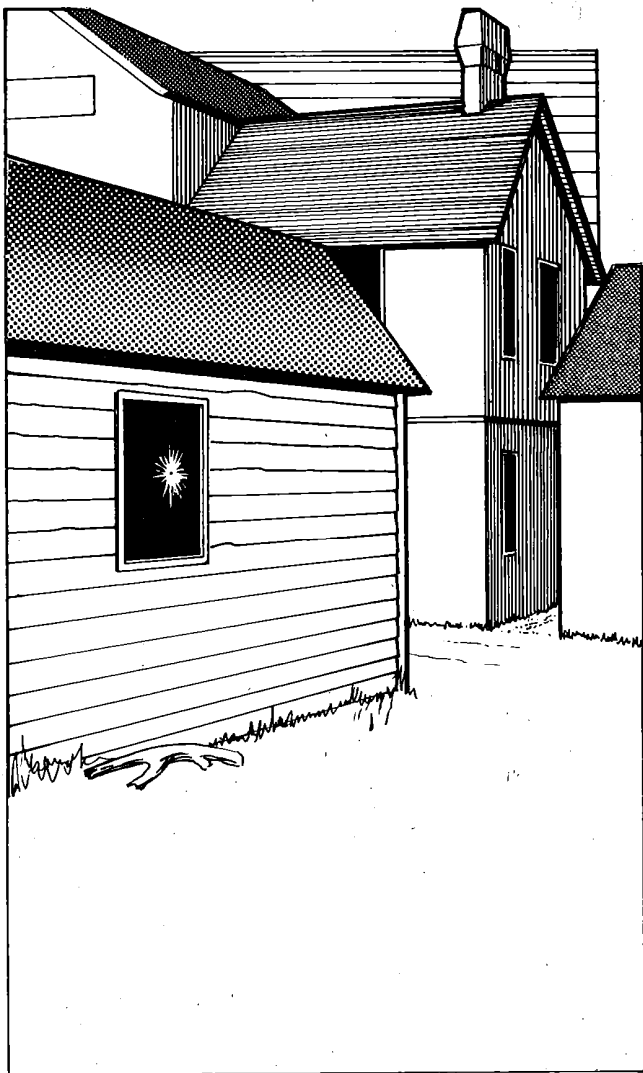
Quando apri la porta tiri un filo arrotolato attorno al grilletto di una balestra fissata alla parete opposta. Il dardo viene scagliato e ti si conficca nella spalla. Tira un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **233**.

73

Spingi a fondo sull'acceleratore e riesci a malapena a evitare l'esplosione della granata. Se vuoi ancora tornare alla strada che conduce a sud, vai al **207**. Se dopo tutto preferisci accettare la sfida della Blitz Race, vai al **330**.

74

Il tuo attaccante è un esperto lottatore, ma riesci a schienarlo. Lo butti dal tetto del rimorchio e lo vedi cadere pesantemente sulla strada in basso. Perde i sensi; cogli l'occasione per ripartire. Per tutto il giorno viaggi alla massima velocità possibile per l'autocisterna. A parte un tentativo di imboscata disorganizzato nel pomeriggio, attraverso il quale ti fai largo grazie alla mole del veicolo corazzato, non ci sono altri incidenti. E' quasi il tramonto quando raggiungi la periferia di New Hope, le sue mura alte e ben difese sono una vista strana eppure piacevole. Se sei stato morso da un ratto durante il viaggio di ritorno, vai al **275**. Se hai evitato di essere morso, vai al **380**.

75

Non appena rilasci la frizione senti un forte boato: è scoppiato uno pneumatico. Scendi dall'auto imprecando. La ragazza ha messo una piccola mina sotto la ruota anteriore mentre eri impegnato a combattere. La ruota non si può riparare e sei costretto a metterne una di scorta. Perdi 1 punto di Fortuna. Ti riprometti di non essere così ansioso di parlare agli estranei le prossime volte, poi imbocchi l'autostrada (vai al **167**).

76

La guardia non presta attenzione al rumore della pietra che rotola, distratta dalle battute dei suoi amici attorno al fuoco. Prosegue nella ronda e voi potete strisciare fino al reticolato (vai l **198**).

77

Giri bruscamente il volante a sinistra e nello stesso istante tiri con forza il freno a mano. Il retrotreno dell'Interceptor gira verso destra e premi l'acceleratore a tavoletta per interrompere lo sbandamento. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **290**. Se è superiore, vai al **352**.

78

Le motociclette sono più adatte a viaggiare sullo sterrato e non riesci a raggiungerle. Più avanti vedi un gruppo di case che devono far parte di Rockville. I motociclisti si dirigono direttamente verso l'abitato e scompaiono dalla vista. Quando ti avvicini senti degli spari che sembrano provenire dalla cascina più vicina.

Vuoi lanciare un razzo contro la cascina? Vai al **199**.
Vuoi continuare verso le case? Vai al **377**.
Vuoi tornare indietro fino alla strada principale, svoltando verso destra dirigendoti verso est? Vai al **45**.

79

Il motore è ancora acceso e sembra non aver subito danni. Se ti vuoi fermare per vedertela col tuo assalitore, vai al **281**. Se preferisci continuare verso sud, vai al **150**.

80

Improvvisamente la Ford scivola sulla sinistra per il sorpasso. Hai sbagliato ad anticipare e scarti a destra. La Ford ti supera e, quando oltrepassi l'arrivo, ha una lunghezza di vantaggio sull'Interceptor. Perdi 1 punto di Fortuna e vai al **232**.

81

I tuoi riflessi sono più veloci di quelli del bandito. Spalanchi lo sportello e lo sollevi dal sedile gettandolo a terra. Non è difficile sopraffarlo e quindi gli ordini di far cessare l'assalto dei suoi compagni. Acconsente controvoglia e la sparatoria termina quasi subito. Tieni la pistola puntata contro l'ostaggio mentre osservi il resto della banda che si ritira nel deserto. Lasci che il prigioniero segua i propri compagni mentre nelle orecchie ti risuonano le grida di esultanza degli abitanti di San Anglo. Dopo averli aiutati a riparare il portone, gli annunci che è arrivata l'ora di partire. Sali nella cabina dell'autocisterna e saluti tutti. Ti dispiace abbandonare la tua fidata Interceptor, ma capisci anche l'importanza della tua missione. Due macchine ti scortano verso nord lungo la strada, finché non raggiungi i margini del deserto. Allora si voltano e tornano a San Anglo, lasciandoti nuovamente solo in mezzo all'autostrada. Decidi di dirigerti direttamente a nord, ignorando tutte le biforcazioni che trovi. Il giorno trascorre senza incidenti e continui a guidare fino a notte fonda. Quando sei troppo stanco, accosti nel parcheggio di un motel, non essendoci luci alle finestre. Se vuoi dormire nella cabina dell'autocisterna, vai al **218**. Se vuoi entrare nel motel, vai al **335**.

82

Tira due dadi. Se il risultato ottenuto è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **39**. Se è superiore, vai al **244**.

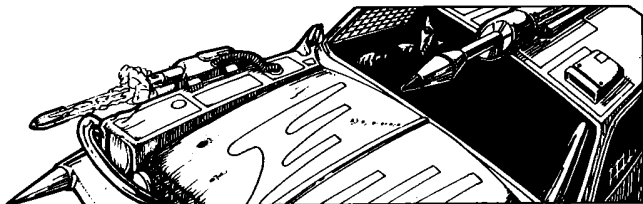
83

Salti dentro all'Interceptor e spari ai bandi dei cieli sopra di te. Loro rispondono subito.

Elicottero Potenza di Fuoco 8 Corazza 11

Durante questo combattimento tra veicoli, riduci di 2 la tua Potenza di Fuoco, perché l'Interceptor è immobilizzata. Se vinci, vai al **305**.

84

Senza che tu lo sappia, la casetta di legno buia e calda è l’habitat ideale dei ragni Vedova Nera. I sogni poco piacevoli ti fanno agitare e con un braccio urti uno di questi ragni: istintivamente ti punge, iniettandoti un potente veleno. Tira un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **258**.

85

Ti apri rapidamente un varco nel filo e strisci all'interno della recinzione. Amber si sposta da un veicolo all'altro, attaccando una piccola mina magnetica a ogni blocco motore. Quando ha finito di attivarle, ti fa cenno di andare. Strisciate giù per il pendio e vi mettete a correre non appena pensate di non essere più in vista.. Improvvisamente iniziano le esplosioni e ne conti in tutto sette. “Una delle mine doveva avere un innesco difettoso,” ansima Amber senza fiato, mentre correte verso l'Interceptor. Senti un motore che si avvia e, guardando dietro di te, vedi due fasci di luce allontanarsi dalle fiamme degli altri veicolo. I Coyote Infernali intendono dare la caccia agli intrusi. Se la tua attuale Resistenza è 10 o superiore, vai al **107**. Se la tua attuale resistenza è minore di 10, vai al **326**.

86

Non hai ancora del tutto estratto il revolver dalla fondina, quando lo straniero preme il grilletto del fucile. Vedi uno sbuffo di fumo nello stesso istante in cui avverti un dolore lancinante alla coscia destra. Vieni sbalzato contro la parete, con il boato che ti risuona ancora nelle orecchie mentre scivoli a terra. Tira un dado, aggiungi 2 al risultato e sottrai il totale dal tuo punteggio di Resistenza. L’uomo si gira si allontana, lasciandoti ai cani randagi. Se vuoi curare subito le ferite con il kit di pronto soccorso, vai al **38**. Se vuoi strisciare fino alla macchina, al sicuro, vai al **256**.

87

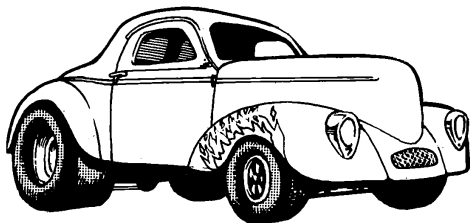
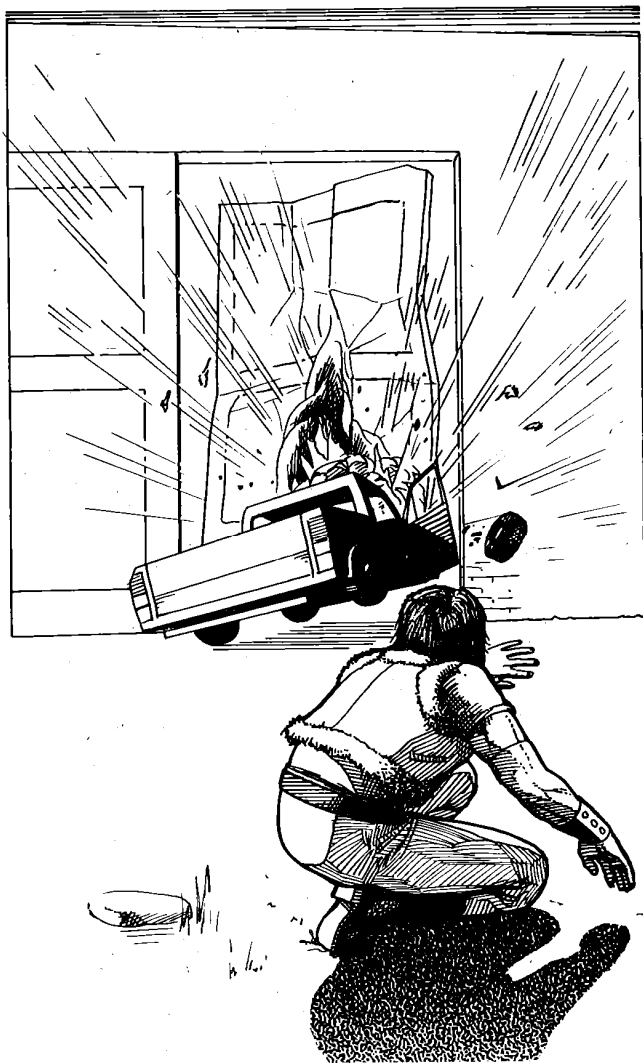
L'uomo reagisce rapidamente e schiva il tuo gancio. Improvvisamente ti trovi a fissare dentro alla canna del suo mitra: decidi che non è il caso di riprovare a colpirlo. Ti ordina di voltarti e poi cala con violenza il calcio dell'arma sulla tua nuca. Crolli a terra svenuto (vai al **100**).

88

Non ci vuole molto perché il verde ceda il passo a un terreno più arido, con ciuffi di erba secca che punteggiano il paesaggio roccioso e brullo. Poco dopo arrivi ai margini del deserto, proprio nel punto in cui la strada ne incontra un'altra che va verso est. Se vuoi girare a sinistra, vai al **177**. Se preferisci proseguire verso sud, vai al **271**.

89

Giungi alla conclusione che questa città è troppo pericolosa per rimanere ancora, così ritorni zoppicando all’Interceptor. Sei di nuovo al volante e ti ritornano subito le energie non appena rilasci la frizione e ti allontani dalla città a tutto gas (vai al **34**).

90

Amber diventa sempre più eccitata mentre attraversate il deserto e intravedete finalmente la sagoma della raffineria di San Anglo in lontananza. Quando ti avvicini, lei apre lo sportello e fa un cenno alle sentinelle sulle mura. Le porte di acciaio vengono aperte e potete entrare con la macchina. Vieni accolto con entusiasmo dai cittadini e passi il resto della giornata a raccontargli le tue avventure nei territori selvaggi e desolati. Sei trattato come un eroe, le tue ferite vengono curate e ti viene dato l'alloggio più confortabile a disposizione. Recuperi 1 punto di Abilità e 4 punti di Resistenza. Al mattino sei svegliato dal rumore degli spari. Corri fuori e ti viene detto che i Coyote Infernali superstiti stanno tentando un ultimo assalto alla raffineria. Sali le scale fino ai camminamenti sulle mura e guardi cosa sta succedendo fuori. Un furgoncino sta avanzando verso le porte e vedi il guidatore saltare giù poco prima dell'impatto. C'è un'esplosione assordante e una delle ante viene scardinata. Le motociclette e le macchine dei Coyote Infernali avanzano rapidamente verso la breccia. Mentre la banda fa irruzione oltre le mura, i cittadini iniziano a lasciarsi prendere dal panico e capisci che dovrai prendere tu in mano la situazione. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **147**. Se è superiore, vai al **18**.

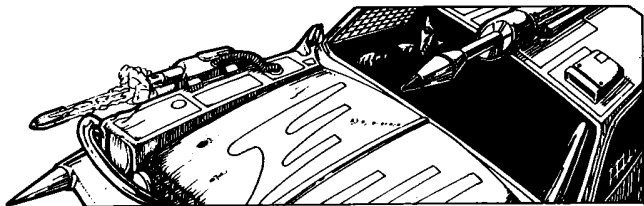
91

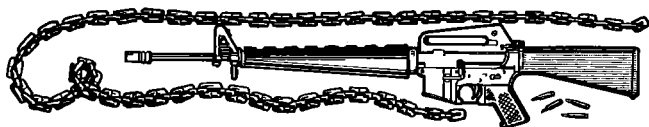
Prosegui verso sud il più rapidamente possibile, sperando di riuscire a contattare San Anglo, ma non riesci a sentire niente oltre al crepitio delle scariche alla radio. Decidi comunque di non spegnerla, nel caso qualcuno cercasse di contattarti. Dopo aver guidato per una quindicina di chilometri, arrivi a un altro bivio. Qualcuno ha lasciato un cartello scritto rozzamente che indica "Riparazioni motori & carrozzerie", con una freccia che punta a est. Se vuoi svoltare a sinistra per dirigerti a est, vai al **230**. Se preferisci proseguire verso sud, vai al **301**.

92

Viaggi per molti chilometri verso est, superando solo un incrocio alla tua sinistra: una strada sterrata che conduce verso nord. Finalmente giungi ad un'intersezione a T, alla quale svolti a destra in modo da proseguire in direzione sud, verso San Anglo (vai al **272**).

93

Cerchi di far ripartire il motore prima che i banditi arrivino per vedere cosa hanno catturato. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **268**. Se sei Sfortunato, vai al **178**.

94

Riesci ad aggirare l'E-Type per un pelo; poi schiacci l'acceleratore a tavoletta. Nello specchietto vedi che tre macchine ti stanno inseguendo. Se hai uno squarcia-pneumatici o uno spargi-olio, vai al **328**. Se non hai né chiodi né olio, vai al **284**.

95

Prima ancora di riuscire a raggiungerli, cambiano direzione e vengono verso di te. La mitragliatrice sopra al faro avvampa di luce rossa e bianca mentre sputa proiettili. Premi l'acceleratore a tavoletta e spingi l'Interceptor verso di loro, con il dito pronto ad azionare il grilletto della mitragliatrice.

Motocicletta Potenza di Fuoco 6 Corazza 9

Se vinci, vai al **249**.

96

I chilometri si susseguono e l'indicatore della benzina punta di nuovo verso la riserva. Se hai a bordo dell'Interceptor una tanica piena di benzina, vai al **180**. Se non ne hai trovata di recente, vai al **364**.

97

Ti alzi in piedi e ti avvicini al punto in cui giacciono i corpi dei due motociclisti riversi nel canale di drenaggio. Uno di loro ha un coltello da lancio, che infili nello stivale di cuoio. Ti riposi finché non ti senti pronto a continuare il viaggio (vai al **215**).

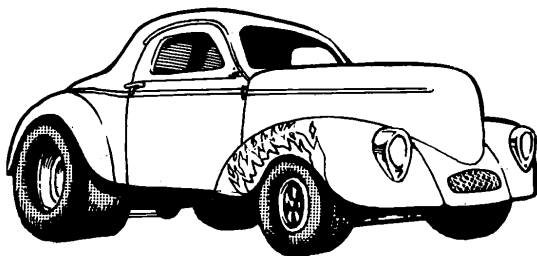
98

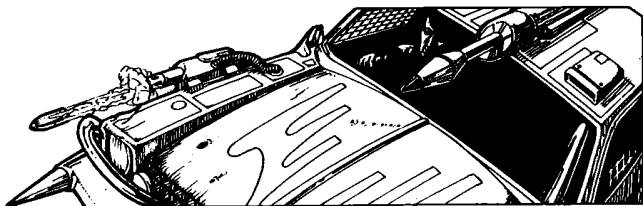
Con tua grande frustrazione, il contenitore non esplode e la Ford ci passa sopra senza problemi. Il guidatore della Ford risponde sparando una granata che vola oltre la tua macchina e atterra davanti a te. C'è un'esplosione soffocata mentre il telaio corazzato riceve in pieno i danni della deflagrazione. Tira due dadi e sottrai il totale dal punteggio di Corazza. Se sopravvivi all'esplosione, vai al **294**.

99

Fermi la macchina e vuoti la tanica nel serbatoio. Ti accorgi che l'Interceptor non è nelle migliori condizioni e ti chiedi se arriverà alla fine del viaggio. Se vuoi effettuare delle riparazioni di fortuna, vai al **21**. Se preferisci proseguire immediatamente, vai al **221**.

100

Ti risvegli qualche ora più tardi, con la testa dolorante più di quanto ti sia mai capitato. Ma poi ricordi: l’Interceptor! Ti metti a sedere e ti guardi attorno, ma non c’è più. Hai fallito la tua missione.

101

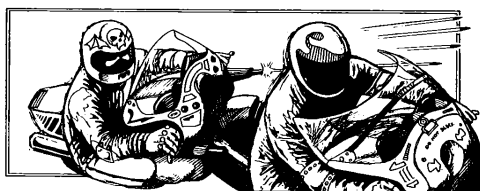
Miracolosamente riesci ad attraversare il campo minato senza attivare nemmeno una mina. Recuperi 1 punto di Fortuna. Del tutto ignaro di quanto tu sia stato fortunato, continui il viaggio verso sud (vai al **303**).

102

Fai segno ad Amber di aprire lo sportello e cominciare a sparare verso i Coyote Infernali. La portiera sul tuo lato viene investita da una pioggia di proiettili dato che la apri proprio mentre i vostri quattro avversari iniziano a rispondere al fuoco. Al riparo dei veicoli, siete tutti ben protetti. Concentri il tuo fuoco verso due dei Coyote Infernali, mentre Amber pensa agli altri due.

1° Coyote Infernale	Abilità 7	Resistenza 13
2° Coyote Infernale	Abilità 8	Resistenza 14

Durante questa Sparatoria, nel corso di ogni Turno di Combattimento entrambi i Coyote Infernali ti attaccheranno, ma tu dovrai scegliere a quale dei due rispondere. Contro l'altro determinerai la Forza d'Attacco come al solito, ma non lo ferirai se la tua sarà maggiore della sua: ti limiterai a evitare il suo colpo. Ovviamente se la sua Forza d'Attacco sarà maggiore della tua, il suo colpo andrà a segno. Se vinci, vai al **154**, ma devi ridurre permanentemente di 1 punto la tua Abilità se vieni ferito più di una volta durante lo scontro.

103

Ti avvicini ai rottami della motocicletta, con il revolver in una mano e il kit di pronto soccorso nell'altra. Uno degli uomini è morto mentre l'altro è in fin di vita. Allontani con un calcio la sua pistola e guardi se può essere salvato. Apre gli occhi e dice sorridendo: "Jack il Grasso e i suoi ragazzi ti daranno la caccia per questo." Poi la testa gli cade indietro e non si muove più. Il kit di pronto soccorso non può far nulla per lui. Esamini ciò che resta della motocicletta e scopri un portaoggetti chiuso. Se vuoi provare ad aprirlo, vai al **206**. Se preferisci non perdere altro tempo e continuare verso est, vai al **346**.

104

Non c'è niente di utile nell'abitacolo e il rimorchio è vuoto. Senza pensarci, batti la mano sul serbatoio per vedere se ci sia ancora del carburante e sei sorpreso nello scoprire che la risposta è affermativa. Il serbatoio è fatto di acciaio rinforzato e ti chiedi come fare per estrarre la benzina. Se hai un tubo di plastica, vai al **306**. Se non lo hai, vai al **187**.

105

Un proiettile fora uno pneumatico anteriore e l'Interceptor si ferma stridendo proprio nel punto di impatto del razzo. Tira due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Corazza dell'Interceptor. Se sopravvivi all'esplosione, vai al **292**.

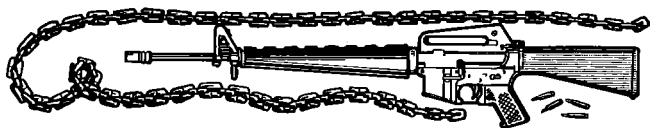
106

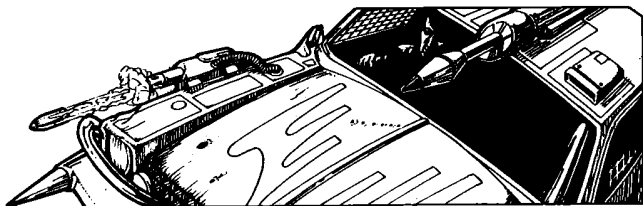
Giri attorno al rottame in fiamme, poi svolti a sud e ti allontani rapidamente (vai al **47**).

107

Correte come il vento, guardandovi alle spalle più di una volta per vedere il veicolo che fa il giro della collina in cerca delle vostre tracce. Siete a meno di duecento metri dall'Interceptor quando venite avvistati e il veicolo inizia ad inseguirvi. Una voce rabbiosa rimbomba dall'altoparlante urlandovi, "Fermi! Non si può sfuggire al Mastino." Il messaggio viene ripetuto sempre più forte, via via che il veicolo si avvicina. Finalmente vedete l'Interceptor davanti a voi e saltate a bordo non appena i vostri inseguitori sono in vista (vai al **158**).

108

Con tuo enorme sollievo il colpo va a segno e il cane muore all'istante. Vai all'**89**.

109

Chiunque stesse guidando la macchina deve essersi portato via tutto quanto, quando si è allontanato a piedi in cerca di benzina. Giri attorno alla macchina e cerchi di aprire il bagagliaio, ma scopri che è chiuso a chiave. Se hai un piede di porco e vuoi forzare il baule, vai al **277**. Se preferisci lasciare perdere la macchina della Polizia e continuare il viaggio verso sud, vai al **49**.

110

La mattina seguente ti svegli presto, sentendoti riposato e rigenerato. Recuperi 2 punti di Resistenza. Scendi di corsa al piano di sotto e sali sull'Interceptor per continuare il viaggio verso sud senza perdere altro tempo (vai al **254**).

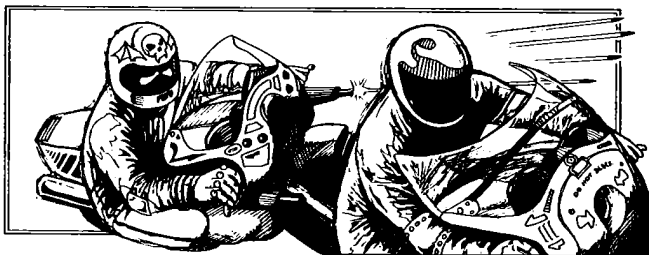
111

Il gruppetto di spettatori si raccoglie attorno all'Interceptor per congratularsi con te. Il guidatore della Ford esce dalla macchina, sbatte lo sportello e si allontana pestando i piedi. “Sembra che non sappia perdere,” commenta uno degli altri, “ed è la prima volta che lo vedo sconfitto.” La ragazza che ha dato il via alla corsa ti consegna in premio una tanica di benzina, che metti dentro il bagagliaio dell'Interceptor. “La prossima corsa sarà tra una mezz’oretta. Noi andiamo a sederci sotto gli alberi, vuoi unirti a noi?” Declini l'offerta, essendo ansioso di proseguire la missione. Si allontanano, lasciandoti a controllare se l'Interceptor abbia subito danni gravi. Mentre sei curvo sul motore, qualcuno ti batte sulla spalla. Alzi la testa e vedi l'uomo tatuato che era seduto sul cancello. “A quale gang hai detto di appartenere?” ti chiede in tono sospettoso.

Vuoi rispondere:

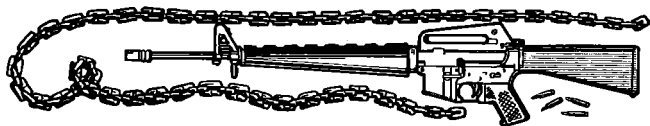
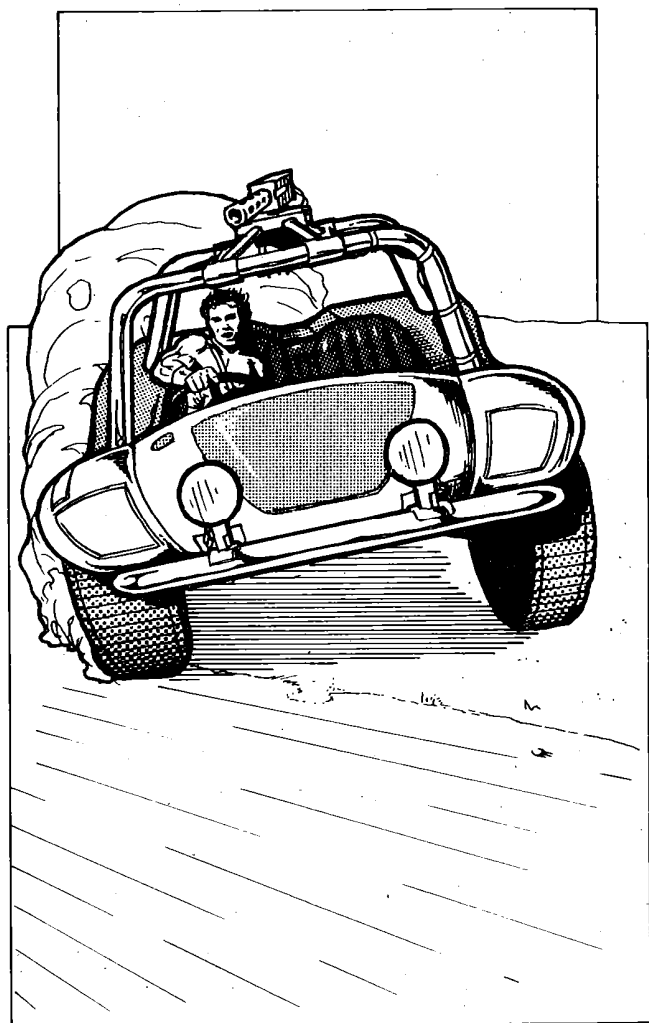
Black Cats?	Vai al **44**
Black Rats?	Vai al **156**
Black Bats?	Vai al **228**

112

All’interno del negozio trovi una scatola di carne, che divori avidamente non avendo assaporato una tale delizia da molto tempo. Recuperi 2 punti di Resistenza. Ma soprattutto trovi una tanica piena di benzina, che riponi nell’Interceptor. Se non l’hai già fatto, puoi ispezionare la casa più vicina (vai al **252**). Se preferisci partire in direzione sud, vai al **353**.

113

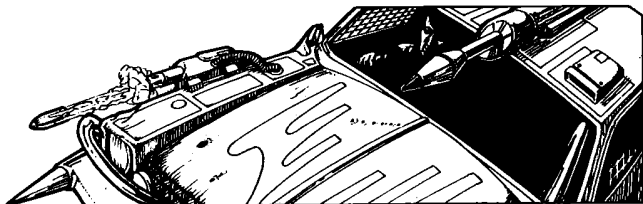
Sparate rapidamente al veicolo che si avvicina e riuscite a distruggere entrambi i fari. Al sicuro nelle tenebre, dici ad Amber di fare un ultimo scatto verso l'Interceptor. Senti gli occupanti della macchina che si insultano a vicenda mentre armeggiano per trovare le lampadine di scorta. Quando infine ci riescono, siete ormai in vista dell'Interceptor e saltate a bordo non appena appaiono i vostri inseguitori (vai al **158**).

114

Continui a viaggiare a tranquillamente lungo le strade di campagna. I campi incolti ai lati della strada sono infestati dalla vegetazione, e ti chiedi se un giorno saranno nuovamente coltivati. Mentre sei assorto nei tuoi pensieri, oltrepassi un bivio alla tua sinistra, ma lo ignori poiché non vuoi andare verso nord. Vai al **92**.

115

Guidi per un'ora, senza vedere né sentire segni di vita, fino a che non noti due nuvole di polvere ai due lati della strada. Si avvicinano fino a che non riesci a vedere da cosa siano create: due Dune Buggy. Entrambe sono armate di mitragliatrici e aprono il fuoco non appena sono entro la gittata.

Prima Dune Buggy	Potenza di Fuoco 7	Corazza 10
Seconda Dune Buggy	Potenza di Fuoco 8	Corazza 11

Durante questo combattimento tra veicoli, entrambe le vetture ti spareranno contro ogni turno, ma tu devi scegliere quale delle due sarà il tuo bersaglio. Contro l'altra dovrai determinare la tua Forza di Attacco come al solito, ma non la danneggerai se sarà maggiore della sua: sarà come se i suoi colpi ti avessero mancato. Ovviamente, se è la sua Forza d'Attacco a essere maggiore, il colpo danneggerà l'Interceptor. Se vinci, vai al **194**.

116

Il proiettile ti colpisce alla spalla. Tira un dado e sottrai il numero ottenuto dal tuo punteggio di Resistenza. Ti alzi dolorosamente in piedi e rispondi al fuoco.

Rapinatore	Abilità 8	Resistenza 12

Risolvi il combattimento usando le regole per la Sparatoria, ma riduci la tua Abilità di 2 punti per tutta la durata dello scontro, a causa delle ferite. Se vinci, vai al **131**, ma devi ridurre permanentemente di 1 punto la tua Abilità se vieni ferito più di una volta durante il duello.

117

Procedi per un'ottantina di chilometri e la strada termina in un'intersezione a T. Decidi di svoltare a sinistra in direzione di San Anglo (vai al **189**).

118

Le miglia scivolano via e l'indicatore della benzina è nuovamente in riserva. Se hai riempito di recente la tua tanica di benzina, vai al **99**. Se non ti rimane carburante, vai al **364**.

119

Dopo avere proseguito verso est per un'altra mezz'ora, arrivi a un incrocio dal quale si diparte una grande strada in direzione sud. Svolti a destra e spingi a fondo sull'acceleratore, sperando di percorrere un buon tratto di questa strada sgombra (vai al **272**).

120

Manchi il bersaglio e i lupi si avvicinano per attaccare. Estrai il coltello appena in tempo per difenderti.

1° Lupo	Abilità 8	Resistenza 7
2° Lupo	Abilità 8	Resistenza 8

Usa le regole del corpo a corpo per combattere i lupi uno alla volta. Il tuo coltello e le zanne dei lupi causano entrambi un danno di 2 punti di Resistenza. Se vinci, vai al **286**.

121

La granata rotola sotto all'Interceptor ed esplode. Lancia due dadi e sottrai il totale dal punteggio di Corazza. Se sopravvivi all'esplosione, vai al **134**.

122

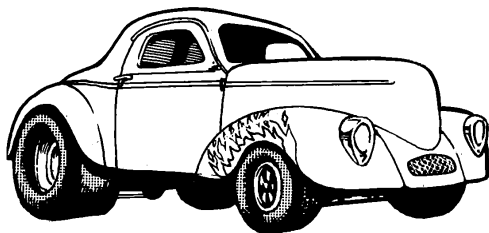
Nessuno dei due motociclisti ti ha visto scendere dall'Interceptor. Riesci ad aggirarli ed a coglierli di sorpresa alle spalle. Ti diverte vederli urlare nella direzione in cui pensano ti trovi, ma adesso è arrivato il momento di dirgli dove sei veramente. Spari un colpo di avvertimento in aria e gli dici di gettare a terra tutte le armi. Ubbidiscono immediatamente, umiliati dal fatto che li hai superati in astuzia. Ti avvicini alla loro motocicletta e noti una borsa allacciata su un fianco. Gli ordini di aprirla; all'interno ci sono un paio di manette, una mappa e 200 Crediti. Ammanetti i motociclisti alla motocicletta e osservi la mappa. Attorno a New Hope è segnato un cerchio rosso: evidentemente questi uomini facevano parte della stessa banda che ha attaccato la tua città. Una cittadina di nome Rockville è in-

vece evidenziata con una croce rossa, e si trova a non molta distanza, a sud-est del punto in cui ti trovi adesso. Indubbiamente si tratta della base temporanea dei motociclisti. Decidi di lasciar lì i motociclisti, fin quando non saranno trovati dai loro amici, e di sostituire la ruota danneggiata dell'Interceptor (vai al **346**).

123

Stai andando troppo veloce per girare attorno all'E-Type. L'Interceptor entra in testa coda e si ribalta. Sfortunatamente rimane con le ruote all'aria. Trattenuto a testa in giù dalla cintura di sicurezza, vedi diverse paia di piedi che si avvicinano. Leonardi e i suoi amici passano alle maniere forti e ti estraggono dalla macchina. Ti legano e ti lasciano agli avvoltoi. Guardi impotente mentre danno fuoco all'Interceptor. Hai fallito la tua missione.

124

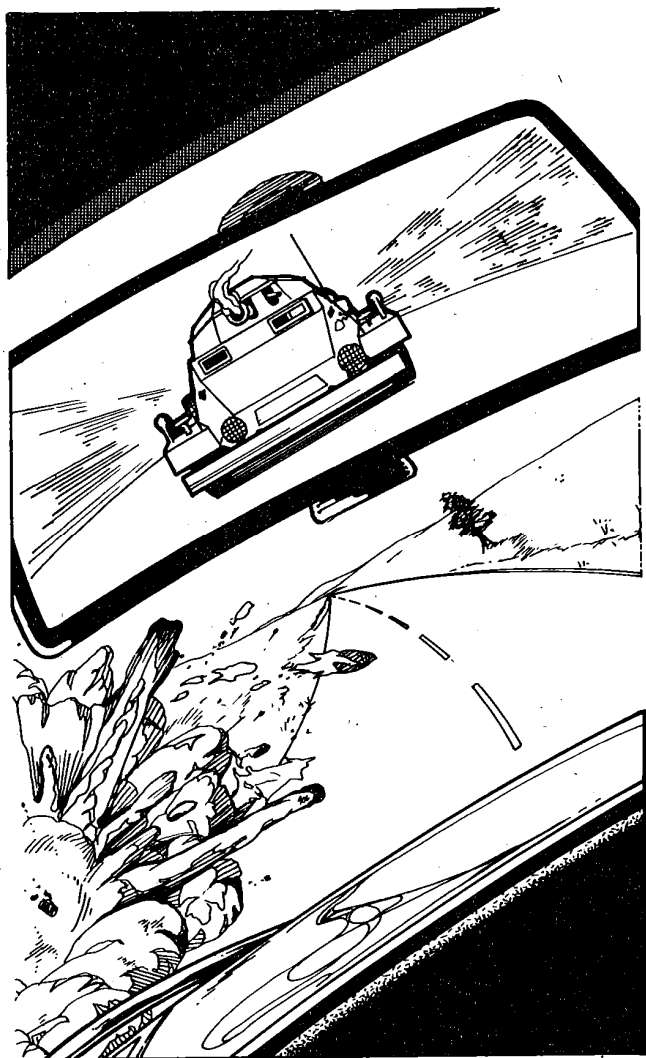
Ben presto sei tornato all'incrocio a T, e ti fermi per decidere in quale direzione proseguire. Se vuoi girare a destra, vai al **203**. Se preferisci svoltare a sinistra, in direzione ovest, vai al **344**.

125

Salti su e ti getti sulla guardia. Nella penombra riesci a malapena a vedere il suo sguardo stupito. hai la prima mossa e la possibilità di metterlo a tacere prima che dia l'allarme. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **349**. Se il totale è superiore, vai al **202**.

126

Attraversi la strada e ti metti contro la parete dell'edificio, quasi aspettandoti di sentire un'altra fucilata. Il cuore ti batte forte quando procedi lentamente fino all'angolo del palazzo, sbirciando oltre. Non c'è nessuno nella stretta strada. Non appena fai un passo oltre l'angolo, qualcuno urla: "Ok, sei abbastanza vicino. Fai ancora un passo e sarai ridotto a un colabrodo. Da dove vieni?" Se rispondi che provieni da New Hope, vai al **274**. Se rispondi che sei un guerriero della strada solitario, senza una fissa dimora, vai al **155**.

127

Premi il tasto sul cruscotto e guardi il contenitore che rimbalza sulla strada dietro di te. Improvvisamente si apre, sparpagliando chiodi di ferro su tutta la carreggiata. Tira un dado. Se il risultato è tra 1 e 4, vai al **373**. Se il risultato è 5 o 6, vai al **220**.

128

Proprio quando inizi a goderti il viaggio lungo la strada sgombra nella prima luce del mattino, improvvisamente trasali vedendo nello specchietto retrovisore un veicolo che si sta avvicinando. Si tratta di un autoblindo e riesci a vedere una lingua di fuoco che fuoriesce dalla canna di un cannone mentre spara. Esplode alla tua sinistra, scuotendo violentemente l'Interceptor, ma riesci a mantenere il controllo.

Vuoi sganciare uno squarcia-pneumatici? Vai al **312**.
Vuoi usare lo spargi-olio? Vai al **165**.
Vuoi eseguire un testacoda ad alta velocità con il freno a mano per fronteggiare l'automezzo? Vai al **77**.

129

Improvvisamente senti un'esplosione assordante, e l'Interceptor viene spinta di lato dalla forza di detonazione di una mina. Tira due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Corazza dell'Interceptor. Se sopravvivi all'esplosione, vai al **93**.

130

Porti l'Interceptor oltre una curva stretta e senti un rombo minaccioso. Alcune pietre cadono sulla strada davanti a te, subito seguite da dei piccoli macigni. E' difficile guardare lungo le pendici del canyon attraverso un parabrezza che è in realtà una feritoia, ma capisci fin troppo bene che è appena iniziata una frana. Se vuoi inchiodare sperando che rocce e detriti cadano davanti a te, vai al **314**. Se pensi sia meglio accelerare rapidamente per levarsi di mezzo, vai al **71**.

131

Rovisti nelle tasche del cadavere, trovando 150 Crediti e un tirapugni. Prendi ciò che hai trovato e, quando ti senti sufficientemente in forze, ritorni zoppicando all'Interceptor, chiedendoti per quanto ancora durerà il kit di pronto soccorso. Giri la chiave nel cruscotto e parti a tutto gas, dirigendoti verso est (vai al **22**).

132

Sei di poco più veloce del tuo avversario e lo guardi crollare a terra dopo che il tuo proiettile lo ha centrato. Ritorni nell'abitacolo e riparti verso nord. Per tutto il giorno viaggi alla massima velocità possibile per l'autocisterna. A parte un tentativo di imboscata disorganizzato nel pomeriggio, attraverso il quale ti fai largo grazie alla mole del veicolo corazzato, non ci sono altri incidenti. E' quasi il tramonto quando raggiungi la periferia di New Hope, le sue mura alte e ben difese sono una vista strana eppure piacevole. Se sei stato morso da un ratto durante il viaggio di ritorno, vai al **275**. Se hai evitato di essere morso, vai al **380**.

133

Non riesci a controllare l'Interceptor lanciata a tutta velocità e vai a sbattere contro il camion ribaltato. Tira due dadi e sottrai il risultato ottenuto dal punteggio di Corazza dell'Interceptor. Se sopravvivi all'urto, vai al **151**.

134

Se vuoi ancora tornare alla strada che conduce a sud, vai al **207**. Se dopo tutto preferisci accettare la sfida della Blitz Race, vai al **330**.

135

Mentre le fiamme si spengono, il bandito gira lentamente attorno alla macchina. Ti chiama, offendendoti e prendendoti in giro. La sua unica arma pare essere il pugnale che stringe nella destra. Intrappolato nella macchina, non hai altra scelta che uscire e combattere. Estrai la pistola e apri lo sportello. Non appena esci, ti lancia contro il coltello. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **193**. Se è superiore, vai al **36**.

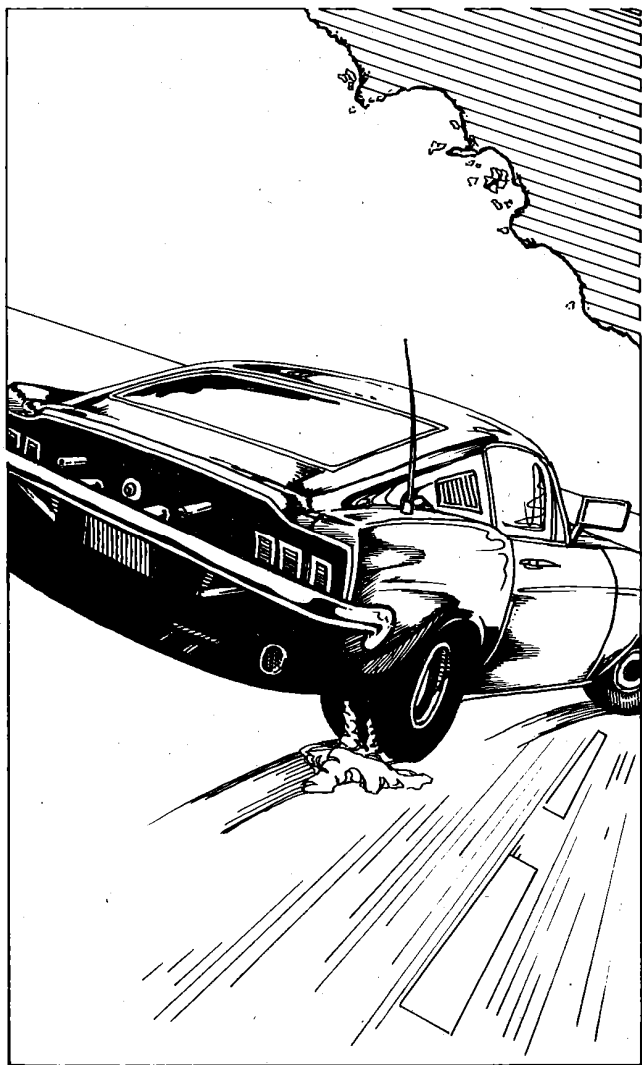
136

Amber impreca, ma poi scoppia a ridere. Il tubetto di pillole energetiche che aveva le è scivolato di tasca attraverso un buco. Vai al **32**.

137

Scarti rapidamente a sinistra, mancando per un pelo la colonna, e passi sotto al ponte. Se vuoi fermarti per affrontare l'assalitore, vai al **281**. Se preferisci proseguire verso sud, vai al **150**.

138

Arretri barcollando dal delinquente mentre crolla a terra; nello stesso istante la ragazza avvia il motore della fuoriserie. In una nuvola di fumo di pneumatici, fugge sgommando verso l'autostrada. Se vuoi inseguirla, vai al **75**. Se preferisci ispezionare la stazione di rifornimento, vai al **146**.

139

La Ford rallenta a una curva mentre tu rimani a tavoletta. La tamponi con violenza, ma riesci solo a danneggiare l'Interceptor. Perdi 2 punti di Corazza. La Ford ha del rinforzi in acciaio per resistere agli speronamenti. Ti rendi conto che la dovrai sorpassare per usare le tue armi posteriori. Come se ti avesse letto nel pensiero, il guidatore della Ford inizia a sbandare da una parte all'altra per impedirti di passare. Ci vorrà una discreta abilità per superarlo. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai all'**8**. Se è superiore, vai al **287**.

140

Procedi per un'ottantina di chilometri e la strada termina in un'intersezione a T. Decidi di svoltare a destra in direzione di San Anglo (vai al **23**).

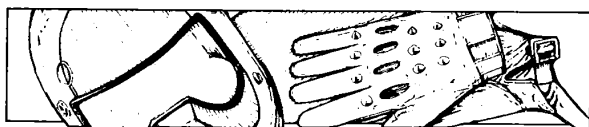
141

Ti accomodi per riposare all'ombra, mentre Pete si mette alacremente al lavoro sul motore. Avvita e martella, fischiettando allegramente; tu passi a un lieve dormiveglia. Due ore dopo chiude energicamente il cofano corazzato e dice “Ok, è pronta a ripartire.” Dopo aver dato a Pete i 100 Crediti e due pacchetti di unità mediche, avvii l'Interceptor e ti allontani a tutta velocità. Ti senti schiacciato al sedile dall'accelerazione aggiuntiva e sorridi soddisfatto. Pete ha fatto un buon lavoro. Recuperi 1 punto di Fortuna e vai all'**88**.

142

Ti fermi frenando bruscamente, ma lasci il motore acceso. Attraverso l'altoparlante dici all'uomo di alzare le braccia e di non muoversi. Noti che la motocicletta giace al suo fianco, fuori dalla carreggiata. Con la pistola spianata esci cautamente dalla macchina. Improvvisamente l'uomo vestito di jeans corre verso il bordo della strada e si getta nel canale di scolo, nel momento in cui vedi volare un oggetto che cade a terra rotolando fra te e l'Interceptor. Scopri con orrore che si tratta di una granata. Vedi un lampo accecante e contemporaneamente una fragorosa esplosione ti fa cadere a terra. *Tenta la fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **299**. Se sei Sfortunato, vai al **25**.

143

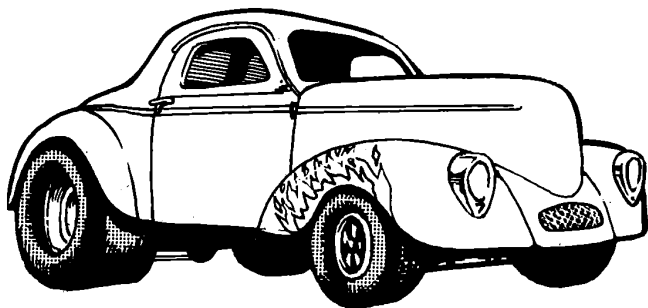
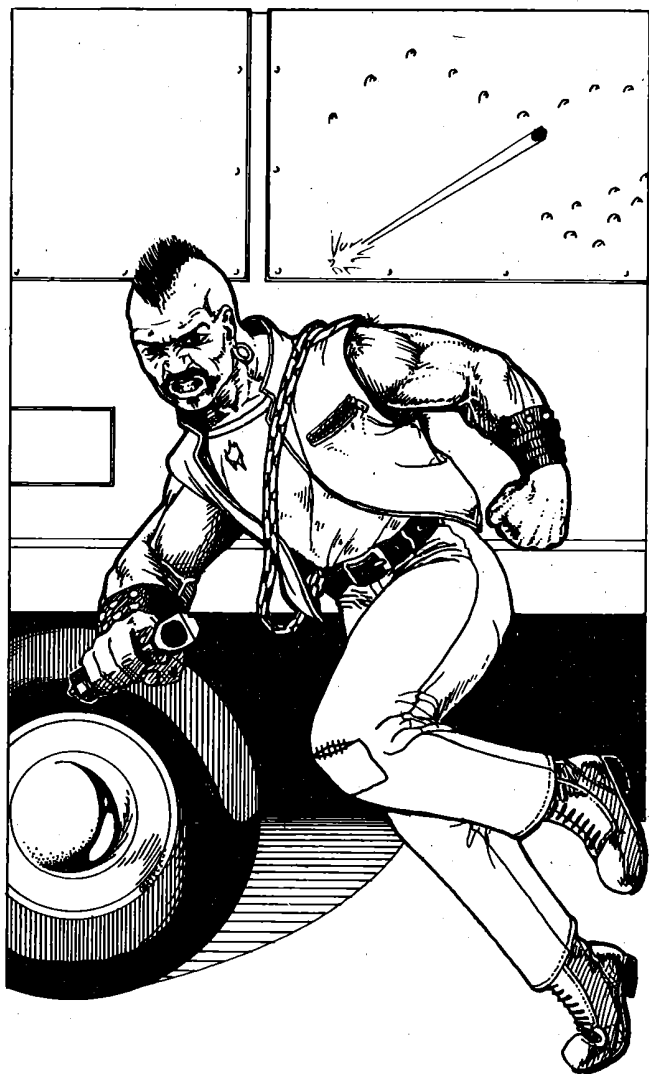
Temendo che i due motociclisti facessero parte di una banda, prosegui dritto verso sud nel caso dovessero arrivare gli altri membri (vai al **96**).

144

I fari tagliano il buio della notte con una striscia luminosa. In più di un'occasione sei costretto a sterzare attorno ad automobili abbandonate e, mentre le ore passano, la fatica rende sempre più difficile la concentrazione. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **68**. Se è superiore vai al **168**.

145

Uno degli uomini seduti attorno al fuoco ha un improvviso desiderio di starsene un po' nella sua amata macchina. Si alza, si avvia verso il recinto e ti vede accovacciato accanto alla rete. Chiama i propri compagni. “Ehi ragazzi, indovinate un po'. Abbiamo ospiti.” Puntandoti contro il fucile, ti ordina di tirarti su con le mani in alto. Nel giro di pochi secondi sei circondato da dieci Coyote Infernali, tutti armati. Il tuo destino è ormai in mano a questa banda di predoni; la tua missione non verrà mai completata.

146

Tutto ciò che si trova all’interno della stazione di rifornimento è danneggiato o inutile. L’ufficio e l’officina sono pieni di ciarpame e uno spesso strato di polvere ricopre ogni cosa. L’uomo e la ragazza sicuramente usavano ogni tanto questo posto come trappola per i passanti incauti. L’unico oggetto che potrebbe essere utile è una grossa catena. La avvolgi e la riponi sull’Interceptor prima di imboccare l’autostrada (vai al **167**).

147

Ordini ai cittadini di ripiegare e ripararsi nelle abitazioni. Eseguono il tuo comando e la battaglia inizia. Improvvisamente, uno dei Coyote Infernali lascia il riparo e corre verso l'autocisterna corazzata che era stata preparata per il tuo ritorno a New Hope. Gli spari, ma manchi il bersaglio e lo vedi aprire lo sportello. Non hai altra scelta che correre attraverso il fuoco incrociato per impedirgli di portarsi via la cisterna. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **235**. Se sei Sfortunato, vai al **279**.

148

Schiacci a tavoletta l'acceleratore e contemporaneamente lasci la frizione. Le ruote posteriori girano a vuoto e non riesci ad avere aderenza. Quando finalmente ti muovi, la Ford ti ha già distanziato. Perdi 1 punto di Fortuna. Improvvisamente la Ford rallenta e tu passi in testa. Nello specchietto retrovisore la vedi accelerare verso di te. Deve avere un motore sovralimentato. Non c'è niente che tu possa fare per evitare di essere speronato. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **354**. Se sei Sfortunato, vai al **247**.

149

La strada di campagna continua dritta a perdita d’occhio e riesci a procedere speditamente, poiché è relativamente sgombra da automobili abbandonate. Dopo un’ora di viaggio a velocità sostenuta, giungi in corrispondenza di un incrocio a T. Se vuoi continuare verso sud, vai al **225**. Se preferisci girare a sinistra, in direzione est, vai al **114**.

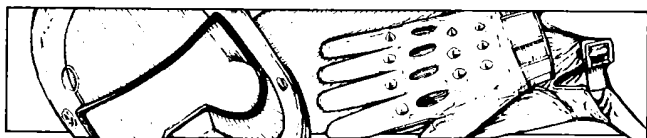
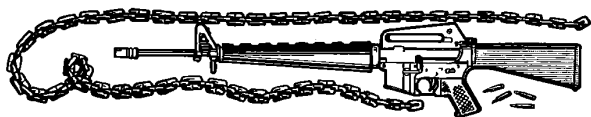
150

Non ci vuole molto perché il verde ceda il passo a un terreno più arido, con ciuffi di erba secca che punteggiano il paesaggio roccioso e brullo. Poco dopo arrivi a una grande incrocio sul bordo del deserto. Ti fermi e vedi che la strada verso est è bloccata da macchine abbandonate. Se vuoi andare a sud addentrandoti nel deserto, vai al **46**. Se vuoi svoltare a destra in direzione ovest, vai al **298**.

151

Abbandoni il ponte e ti dirigi nuovamente verso ovest. Ben presto raggiungi un'intersezione a T che ti offre due possibilità di scelta. Se vuoi continuare a viaggiare verso ovest, vai al **179**. Se preferisci continuare verso sud, vai al **362**.

152

Freni di colpo e ti fermi sgommando. la Ford ti tampona, mentre la granata esplode davanti a te senza provocare danni. L'impatto, comunque, ti fa perdere due punti di Corazza. Acceleri e inchiodi di nuovo. La Ford scarta a sinistra e ti supera. Dato che non sei autorizzato a usare armi da fuoco, decidi di provare a speronarla (vai al **139**).

153

Continui a viaggiare a velocità sostenuta lungo la strada di campagna. I campi incolti ai lati della strada sono infestati dalla vegetazione, e ti chiedi per quanto tempo rimarranno così prima di essere nuovamente coltivati. Ben presto la strada termina in corrispondenza di un'intersezione a T e decidi di girare a sinistra in modo da proseguire in direzione sud, verso San Anglo (vai al **225**).

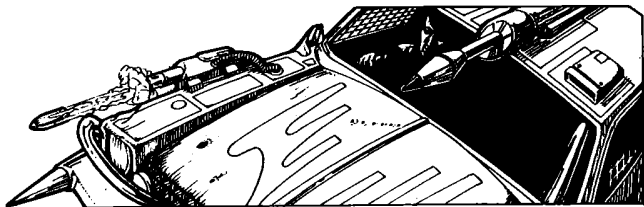
154

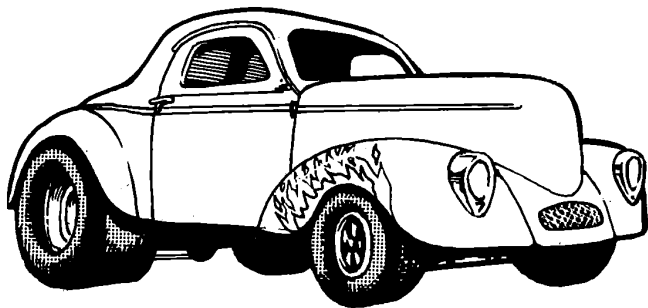
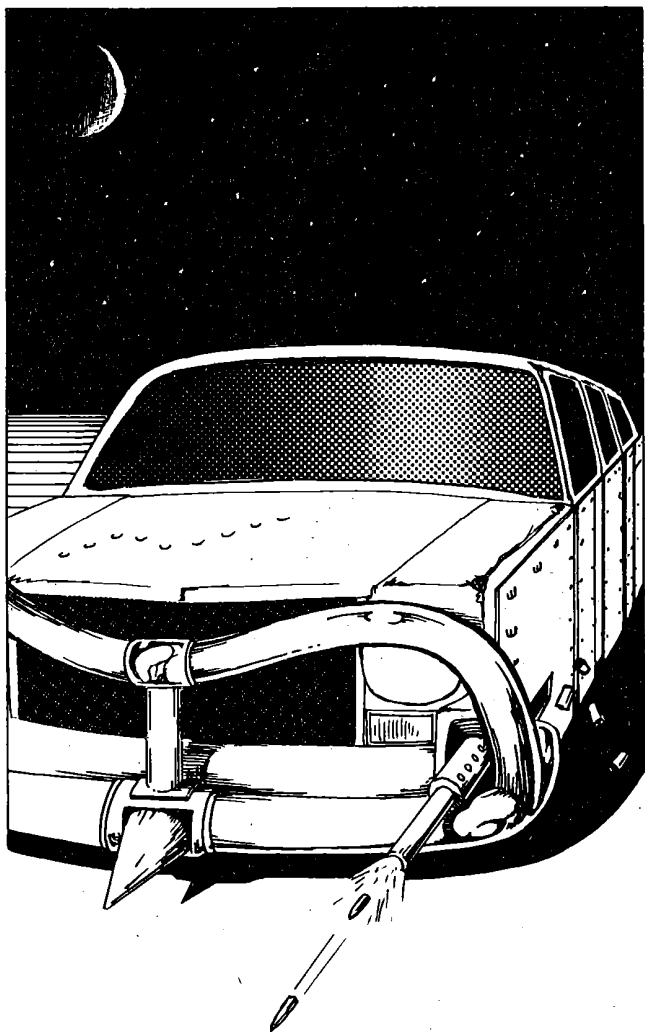
Amber mette a tacere per sempre i suoi avversari, ma non vi eravate accorti che eravate osservati durante il vostro combattimento. C'era una quinta persona dentro la station wagon: il Mastino! Vedendo cadere a terra l'ultimo dei propri uomini, salta fuori dalla station wagon e corre verso di te disarmato, respirando pesantemente come un toro infuriato. E' una vista terrificante, alla luce della luna. Massiccio e a petto nudo, indossa una maschera da giocatore di hockey, stivaloni al ginocchio con punte rinforzate in ferro e hai i pugni avvolti in cuoio borchiato. Prima ancora che tu sia in grado di reagire ti afferra in una morsa e inizia a stringere. Amber non osa sparare per paura di colpirti e si guarda rapidamente attorno in cerca di un'arma da corpo a corpo. Afferra una chiave inglese dal bagagliaio della macchina e corre in tuo aiuto. Tira un dado. Se il risultato è 1 o 2, vai al **245**. Se è tra 3 e 6, vai al **376**.

155

Sulla soglia di una porta appare improvvisamente un uomo che si avvicina con il fucile puntato contro di te. Ti osserva severamente e poi dice: “Sembri la persona che la settimana scorsa ha distrutto la mia station wagon, uccidendo mia moglie e mio figlio. Adesso avrò vendetta, ma in un combattimento leale. Tira fuori l’arma quando sei pronto.” Ti rendi conto che è stato un errore mentirgli. Perdi 1 punto di Fortuna. Se cerchi di risolvere il problema con le parole, vai al **219**. Se preferisci estrarre la pistola, vai al **333**.

156

“Allora avevo capito bene, ma non li ho mai sentiti nominare prima d'ora. Spero solo che non siano tutti bravi come te nelle corse. Mi aspetto di rivederti. Ora raggiungo gli altri,” dice l'uomo tatuato. Con tuo grande sollievo si allontana, lasciandoti libero di ripercorrere la stradina sterrata in direzione della strada principale, dove svolti a destra verso sud (vai al **207**).

157

La strada sterrata è sconnessa e piena di buche: ti rendi conto che chiunque nel raggio di chilometri vedrà il polverone che si solleva dall'Interceptor lanciata a tutta velocità. Tuttavia sei determinato a raggiungere Rockville. Improvvisamente vedi un bagliore accecante sulla cima di una roccia distante. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato vai al **222**. Se sei Sfortunato vai al **315**.

158

Metti in moto l'Interceptor e manovri per fronteggiare il nemico. I tuoi fari illuminano una station wagon modificata con massicce lastre di acciaio imbullonate sulla carrozzeria e un rostro appuntito sul radiatore. Le mitragliatrici a scomparsa su entrambi i lati del rostro fanno fuoco improvvisamente.

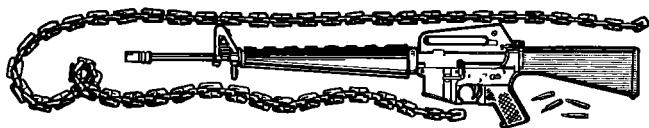
Station Wagon Potenza di Fuoco 10 Corazza 20

Sei troppo vicino alla station wagon per usare un razzo, anche se te ne rimane uno, e devi rispondere al fuoco con la mitragliatrice. Se sopravvivi a tre assalti, vai al **67**.

159

In breve tempo sei nuovamente al ponte che attraversa l’autostrada. Continui in direzione est, lungo la strada (vai al **341**).

160

La guardia sente il rumore provocato dal sasso che rotola e guarda verso di te. E' solo ad alcuni metri di distanza. Se vuoi saltare su e cercare di metterlo a tacere prima che possa dare l'allarme, vai al **293**. Se preferisci restare a terra immobile, vai al **367**.

161

Scuoti la testa e ti sforzi per concentrarti alla guida. Dopo esserti più volte quasi addormentato sul volante nel corso della notte, la stanchezza si dissipa non appena i primi raggi del sole mattutino emergono dall'orizzonte. Viaggi verso sud, in direzione di San Anglo, con rinnovato entusiasmo (vai al **128**).

162

Noti l'espressione stupita sul volto di Leonardi mentre cerchi di aggirare la sua macchina ferma. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **94**. Se è superiore, vai al **123**.

163

Stai viaggiando a velocità sostenuta, quando raggiungi un cartello stradale che indica una stretta strada sterrata che conduce a una città chiamata Rockville. Se vuoi dirigerti verso sud, in direzione di Rockville, vai al **157**. Se preferisci continuare verso est, vai al **45**.

164

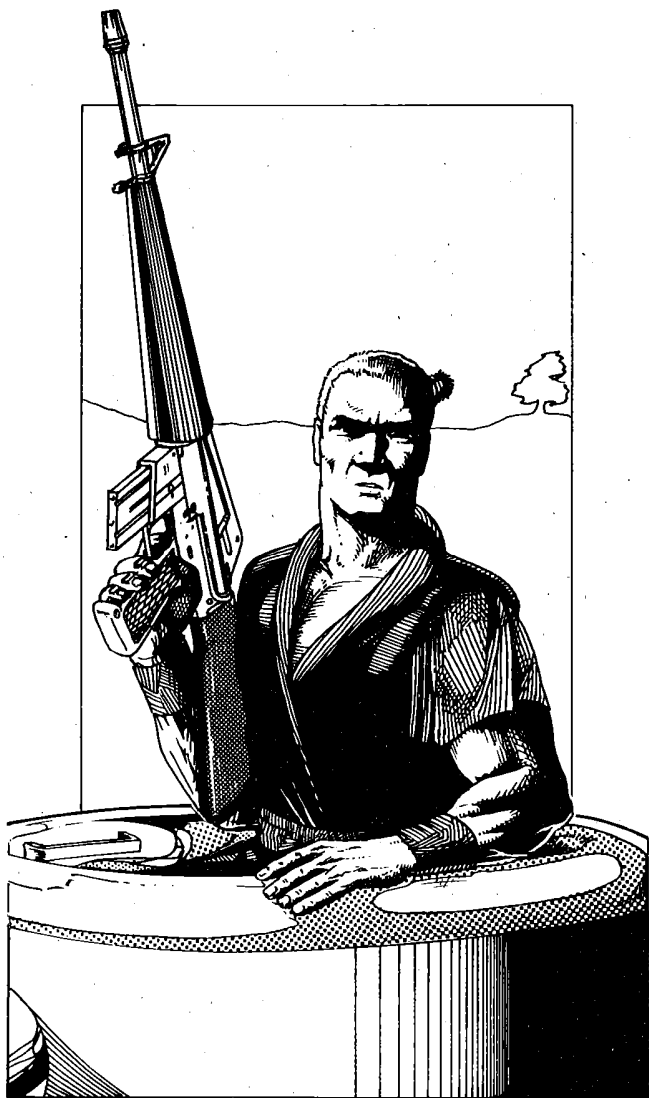
Il bandito ti dice di scendere sulla strada e prepararti a estrarre la pistola. Salti giù dalla cabina e affronti questo temibile avversario. Con la balestra puntata a terra, ti grida qualcosa per innervosirti. Tu però sei impassibile e gli rispondi di tirare non appena pronto. Alza ra-

pidamente il braccio, per segnalare l'inizio del duello. Tira un dado e somma il numero al tuo attuale punteggio di Abilità. Tira ancora un dado e somma il risultato all'Abilità del bandito che è 7. Se il tuo risultato è uguale o superiore al suo, vai al **132**. Se il totale è inferiore a quello del bandito, vai al **205**.

165

Ti pieghi in avanti e premi il pulsante sul pannello che aziona il dispositivo di rilascio dell'olio. L'autoblindo passa proprio sopra alla chiazza d'olio e osservi divertito il guidatore mentre sta tentando di controllare il mezzo che sta sbandando. Tira un dado. Se il risultato ottenuto è compreso fra 1 e 5, vai al **234**. Se è un 6, vai al **280**.

166

C'è una ruota, in condizioni decenti, che è rimasta sull'Interceptor. Il pneumatico è sgonfio, ma può essere gonfiato senza problemi con il barattolo di Flat-U-Fix. Non ci vuole molto per smontare la ruota e metterla nella tua macchina. Se vuoi guardare dentro al rottame, vai al **253**. Se preferisci continuare il viaggio verso sud, vai al **13**.

167

Nonostante i rischi che si corrono cercando di evitare le automobili abbandonate, l'autostrada è sufficientemente sgombra da raggiungere velocità considerevoli. E' emozionante guidare così liberamente, senza la paura di essere fermato dalla polizia per aver violato qualche regola del codice della strada o per altri motivi. Sorridi quando arrivi a una velocità di 190 chilometri orari, ma la felicità dura poco: improvvisamente vedi una Chevrolet rossa, pesantemente corazzata con piastre di acciaio, che sta venendo proprio nella tua direzione. Un uomo è seduto in una piccola torretta sul tetto: è un mitragliere. Probabilmente avere a che fare con la polizia dei vecchi tempi non era poi così male, in confronto a ciò che dovrai affrontare. Fai un profondo respiro e ti prepari ad azionare il pulsante della mitragliatrice.

Chevrolet rossa	Potenza di Fuoco 8	Corazza 15

Se riesci a distruggere la Chevrolet in questo combattimento fra veicoli, vai al **188**.

168

A notte inoltrata la stanchezza rallenta le tue capacità di reazione. Nella luce dei fari appare un autobus e sterzi troppo tardi per evitare di colpirlo. Tira due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Corazza dell'Interceptor. Se sopravvivi all'urto, vai al **327**.

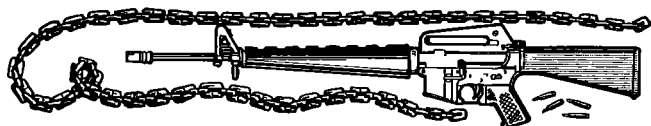
169

L'uomo lavora per un'ora, saldando nuove parti di metallo e tappando i buchi dove possibile. L'Interceptor non ha un bell'aspetto, ma almeno è meglio protetta. Guadagni 10 punti di Corazza. Ringrazi l'uomo per il suo lavoro, lo paghi e riparti verso est (vai al **259**).

170

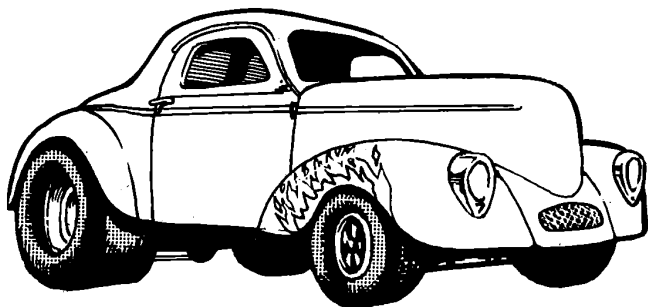
L'uomo non si accorge di quello che fai e riesci a infilarti il tirapugni. Ti giri di scatto gli e sferri un pugno mirando al viso. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua abilità, vai al **363**. Se è superiore, vai all'**87**.

171

Fortunatamente nessuno dei proiettili ti centra. Ti chiedi quanto a lungo potrà durare il tuo kit di pronto soccorso, se la missione sarà sempre così pericolosa. Quando infine ti senti a posto, zoppichi fino all'Interceptor e riparti di slancio, diretto a est (vai al **22**).

172

Riesci miracolosamente a guidare in mezzo alla frana senza essere colpito. Tiri un respiro di sollievo quando ormai sei al sicuro e rallenti per affrontare la strada tortuosa (vai al **351**).

173

Dalla cascina viene sparato un altro razzo, con effetti devastanti sull'Interceptor già danneggiata. Non sopravvivi all'esplosione.

174

L'uomo fa l'errore di mirare al tuo petto, non sapendo della tua protezione. Il proiettile non ti fa nemmeno un graffio. Non gli concedi una seconda possibilità, spalanchi lo sportello e lo sollevi dal sedile gettandolo a terra. Non è difficile sopraffarlo e quindi gli ordini di far cessare l'assalto dei suoi compagni. Acconsente controvoglia e la sparatoria termina quasi subito. Tieni la pistola puntata contro l'ostaggio mentre osservi il resto della banda che si ritira nel deserto. Lasci che il prigioniero segua i propri compagni mentre nelle orecchie

ti risuonano le grida di esultanza degli abitanti di San Anglo. Dopo averli aiutati a riparare il portone, gli annunci che è arrivata l'ora di partire. Sali nella cabina dell'autocisterna e saluti tutti. Ti dispiace abbandonare la tua fidata Interceptor, ma capisci anche l'importanza della tua missione. Due macchine ti scortano verso nord lungo la strada, finché non raggiungi i margini del deserto. Allora si voltano e tornano a San Anglo, lasciandoti nuovamente solo in mezzo all'autostrada. Decidi di dirigerti direttamente a nord, ignorando tutte le biforcazioni che trovi. Il giorno trascorre senza incidenti e continui a guidare fino a notte fonda. Quando sei troppo stanco, accosti nel parcheggio di un motel, non essendoci luci alle finestre. Se vuoi dormire nella cabina dell'autocisterna, vai al **218**. Se vuoi entrare nel motel, vai al **335**.

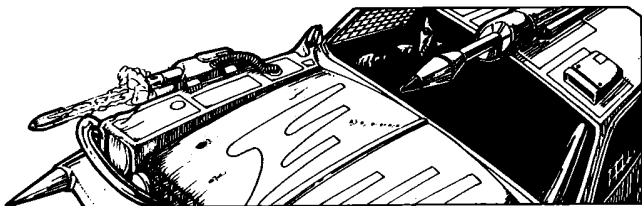
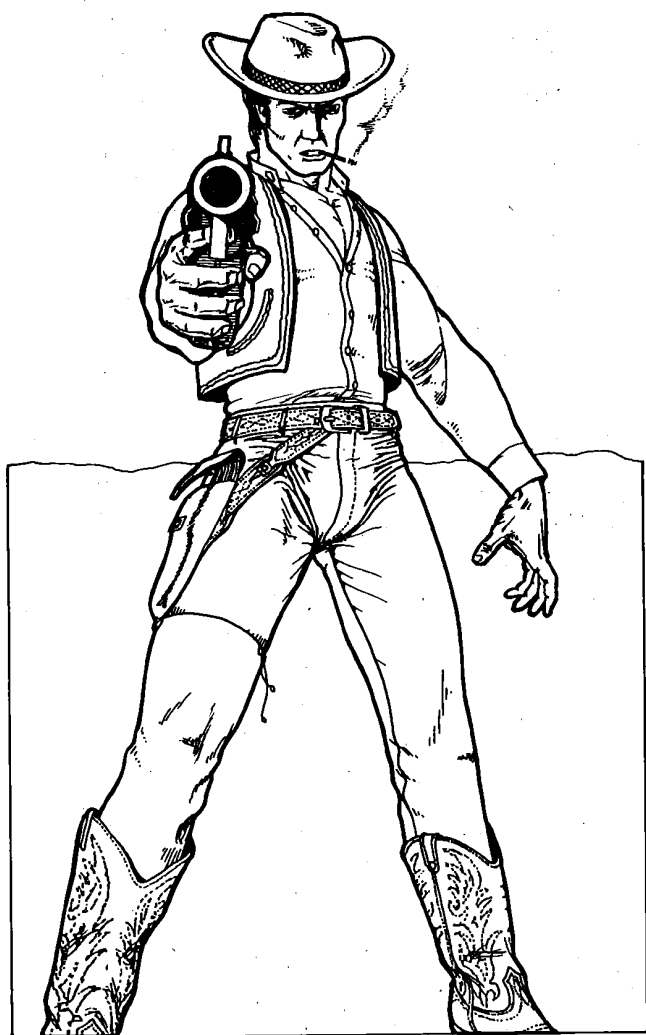
175

La granata non esplode e rimani in testa, con un vantaggio di una cinquantina di metri (vai al **340**).

176

Tira due dadi. Se il risultato ottenuto è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **108**. Se è superiore, vai al **350**.

177

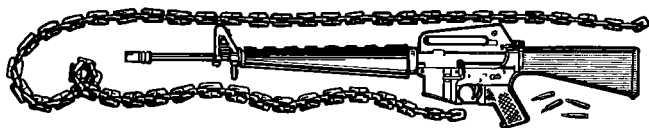
Guidi lungo i margini del deserto per un'ottantina di chilometri, finché non arrivi a un incrocio. La strada di fronte a te è ostruita da macchine abbandonate, quindi decidi di svoltare a destra per dirigerti nuovamente a sud (vai al **46**).

178

Giri freneticamente la chiave e pesti sull'acceleratore, ma la macchina non si avvia. Guardi dentro al vano motore e ti accorgi che si è staccato il tubo del carburatore. Lo riagganci e stai per rientrare in macchina, quando senti un brivido correrti giù lungo la spina dorsale. Ti volti di scatto e vedi un uomo ritto in piedi, con le gambe leggermente divaricate, che ti punta contro una vecchia pistola, probabilmente una Magnum. E' vestito come un cowboy, con stivali, cappello Stetson e persino un sigaro all'angolo della bocca. “Estrai,” ti sibila con voce roca.

Pistolero	Abilità 9	Resistenza 12

Risolvi il combattimento usando le regole per la Sparatoria, ma riduci la tua Abilità di 2 punti nel primo Turno di Combattimento, perché sei stato colto di sorpresa. Se vinci, vai al **79**, ma devi ridurre permanentemente di 1 punto la tua Abilità se vieni ferito più di una volta.

179

Nel mezzo della strada si trova un uomo che indossa pantaloni e giacca di jeans e sta agitando freneticamente le braccia. Ha la testa coperta da un casco da motociclista. Se vuoi fermarti a parlare, vai al **142**. Se preferisci continuare sulla tua strada, vai al **215**.

180

Fermi la macchina e vuoti la tanica nel serbatoio. Sai di non avere abbastanza benzina per raggiungere San Anglo e ti chiedi dove mai ne troverai ancora in questo deserto disabitato. E' un pensiero deprimente che ti tiene sulle spine mentre riparti (vai al **243**).

181

Guardi con soddisfazione i pneumatici frontali dell'autoblindo che vengono fatti a brandelli dai chiodi, obbligando l'autista a inchiodare. Ti allontani rapidamente, abbandonando al suo destino l'autoblindo immobilizzato (**47**).

182

Strisci dolorosamente nell'erba alta e attendi. Ben presto senti il rumore di passi che si avvicinano. Attraverso l'erba vedi un uomo trasandato, con la pistola in pugno, a pochi metri di distanza. Ha una sigaretta che pende dall'angolo della bocca e una fascia fermacapelli rossa legata attorno alla testa. Ovviamente è l'uomo che ha piazzato il congegno esplosivo. Improvvisamente vede la traccia del tuo sangue che conduce nell'erba. Si gira e spara alla cieca in quella direzione. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **227**. Se sei Sfortunato, vai al **116**.

183

Il guidatore della Ford anticipa il tuo tentativo e preme senza fretta il bottone del lanciagranate. La bomba vola oltre l'Interceptor e rimbalza sulla strada davanti a te. Vuoi accelerare per passarci sopra (vai al **43**) o inchiodare (vai al **152**)?

184

I Coyote Infernali sono troppo infuriati per curarsi della propria parola d'onore. Estraggono le armi e la sparatoria ha inizio. Ne affronti due, mentre Amber risponde al fuoco degli altri due.

1° Coyote Infernale	Abilità 7	Resistenza 13
2° Coyote Infernale	Abilità 8	Resistenza 14

Durante questa Sparatoria, nel corso di ogni Turno di Combattimento entrambi i Coyote Infernali ti attaccheranno, ma tu dovrai scegliere a quale dei due rispondere. Contro l’altro determinerai la Forza d’Attacco come al solito, ma non lo ferirai se la tua sarà maggiore della sua: ti limiterai a evitare il suo colpo. Ovviamente se la sua Forza d’Attacco sarà maggiore della tua, il suo colpo andrà a segno. Se vinci, vai al **69**, ma devi ridurre permanentemente di 1 punto la tua Abilità se vieni ferito più di una volta durante lo scontro.

185

La porta conduce in una stanza che è stata usata di recente. Sul tavolo ci sono alcune tazze di caffè ancora caldo e contro il muro è appoggiata la ruota anteriore di una motocicletta, con la camera d’aria sul pavimento. Evidentemente qualcuno era intento a riparare una foratura. Sul tavolo si trova anche una borsa degli arnesi, nella quale trovi un paio di tronchesi che decidi di tenere. Se non l’hai già fatto, puoi aprire l’altra porta (vai al **72**), oppure puoi lasciare l’edificio (vai al **246**).

186

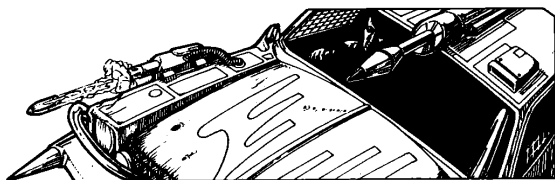
Sbadigli in continuazione e tenti di concentrarti a guidare lungo la strada che corre dritta attraverso la campagna; ma dopo le fatiche della giornata la stanchezza ti fa addormentare sul volante. Vai a sbattere contro la parte posteriore di un camion abbandonato che ostruisce per metà la carreggiata. Tira due dadi e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Corazza. Se sopravvivi all'urto, vai al **348**.

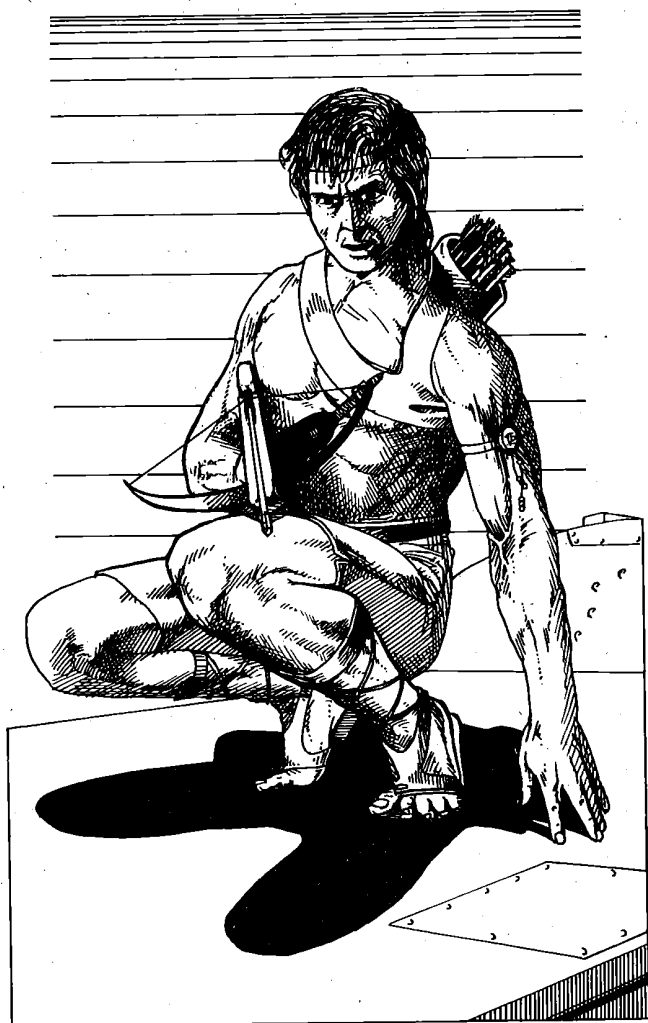
187

Non hai nulla con cui estrarre il carburante dal serbatoio e la tua unica alternativa è proseguire verso sud (vai al **118**).

188

Fermi l'Interceptor per esaminare i rottami in fiamme. Chi erano e perché ti hanno attaccato senza apparente motivo? Scuoti la testa e premi l'acceleratore, ansioso di raggiungere la tua meta. Oltrepassi un furgone per il trasporto valori e ti viene in mente che il denaro al suo interno è ormai del tutto inutile, quando improvvisamente senti una voce provenire dalla radio, fra il crepitio dei disturbi atmosferici. E' uno dei capi di New Ho-

pe. Lei ti spiega che una banda di motociclisti ha appena attaccato New Hope, uccidendo otto persone, ma dopo un breve scontro è stata sconfitta. Ti avverte di tentare di individuare i motociclisti, poiché hanno catturato Sinclair, il capo del consiglio. Rispondi di aver ricevuto il messaggio e la saluti. Dopo aver guidato per circa un'ora senza ulteriori imprevisti, noti che l'indicatore del carburante sta scendendo rapidamente: l'Interceptor consuma molto. Ti fermi e versi il contenuto della tanica di scorta nel serbatoio, rendendoti conto che ben presto dovrai trovare altra benzina. Qualche chilometro più avanti scopri che la fortuna non è dalla tua parte: all'epoca del disastro deve esserci stato un incidente che ha causato un enorme ingorgo di auto ora abbandonate. E' impossibile continuare lungo l'autostrada, così torni indietro fino all'ultima uscita e la abbandoni. Devi scegliere in quale direzione percorrere la nuova strada. Se vuoi proseguire verso est, vai al **341**. Se preferisci verso ovest, vai al **66**.

189

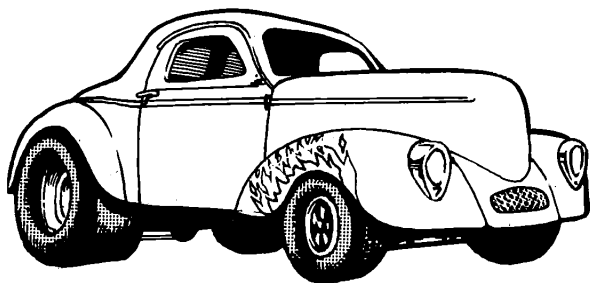
Alla tua destra c'è un sentiero di terra battuta che porta le tracce di numerosi autoveicoli e si allontana dalla strada principale. Sembra che sia stato segnato di recente. Se vuoi svoltare nel sentierino, vai al **24**. Se preferisci continuare verso San Anglo, vai al **207**.

190

E' frustrante limitarsi a sedere nell'autocisterna. Tutto tace, fino a che non senti il suono di passi sopra al rimorchio. Il bandito ha intenzione di coglierti alle spalle. Apri lo sportello e ti arrampichi sulla scaletta di metallo per andargli incontro. Non appena vede la tua testa, ti spara con la balestra. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **345**. Se sei Sfortunato, vai al **30**.

191

Un proiettile fora uno pneumatico anteriore. Perdi momentaneamente il controllo del veicolo e urti un masso a tutta velocità. Tira un dado e sottrai il risultato ottenuto dal punteggio di Corazza dell'Interceptor, a causa dei danni riportati nell'urto. Non puoi proseguire con lo pneumatico sgonfio, ma è anche pericoloso scendere dall'auto sotto il fuoco nemico. Improvvisamente vedi un altro bagliore accecante: stanno sparando con il bazooka da una finestra al primo piano della cascina. Sei un bersaglio immobile e il razzo ti colpisce in pieno. Tira due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Corazza dell'Interceptor. Se sopravvivi all'esplosione, vai al **292**.

192

L'uomo non si lascia ingannare e schiva senza problemi il tuo calcio. Ti punta contro il mitra e ti ordina di procedere, ma non appena sei di fronte a lui, ti colpisce alla nuca con il calcio dell'arma. Crolli a terra svenuto (vai al **100**).

193

Ti ripari dietro lo sportello e il pugnale ci rimbalza sopra senza fare danni. L'uomo estrae un piccolo revolver da una fondina ascellare, pronto a fare fuoco.

Bandito	Abilità 7	Resistenza 11

Risolvi il combattimento usando le regole per la Sparatoria, ma aumenta la tua Abilità di 1 punto per tutta la durata dello scontro, a causa della copertura fornita dallo sportello. Se vinci, vai al **64**, ma devi ridurre permanentemente di 1 punto la tua Abilità se vieni ferito più di una volta.

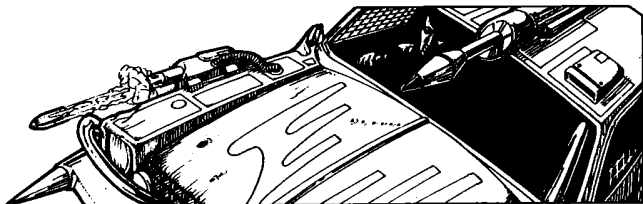
194

Entrambe le Dune Buggy sono in fiamme; decidi di allontanarti il più velocemente possibile. Ottanta chilometri più a sud, intravedi una catena di colline dalla cima piatta che sbucano dalla sabbia proprio davanti a te. La strada si ferma ai loro piedi. Guardando a destra e a sinistra vedi la strada che prosegue a perdita d'occhio in entrambe le direzioni. Se vuoi svoltare a sinistra, vai al **257**. Se vuoi svoltare a destra, vai al **211**.

195

Giri la maniglia e tiri. Un’esplosione, accompagnata da un bagliore accecante e da un rumore fragoroso, ti scaraventa indietro. Lo sportello era dotata di un congegno esplosivo! Tira un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. L’anta ora pende dai cardini ma all’interno dell’ambulanza non c’è nulla. Il proprietario probabilmente sta arrivando per controllare chi ha catturato. Sei troppo debole per raggiungere l’Interceptor, così decidi di strisciare in un nascondiglio. Se vuoi nasconderti nell’erba, vai al **182**. Se preferisci nasconderti sotto l’ambulanza, vai al **356**.

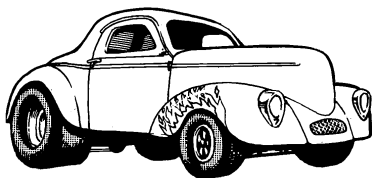
196

Seguendo il consiglio dell'uomo fai molta attenzione a possibili frane e percorri il canyon a velocità moderata. Improvvisamente senti un rombo minaccioso davanti a te. Superi una curva stretta e noti una frana in corso, con detriti e macigni che piovono sulla strada. Finisce rapidamente e puoi continuare, dato che la strada non è del tutto ostruita (vai al **351**).

197

Ti fermi e scendi dall'Interceptor per svuotare la tanica di benzina all'interno del serbatoio. La tanica non contiene molto carburante e ti rendi conto che dovrai cercarne altro se vorrai arrivare a San Anglo. Quando riparti è tardo pomeriggio, e osservi il sole che tramonta attraverso il finestrino destro. Ben presto sarà buio e devi prendere un'altra decisione.

Vuoi allontanarti dalla strada per dormire all'interno dell'Interceptor? Vai al **4**.
Vuoi cercare un edificio in cui trascorrere la notte? Vai al **321**.
Vuoi continuare a viaggiare durante la notte? Vai al **144**

198

Raggiungete la recinzione di filo spinato e vedete al suo interno otto veicoli. Le spirali di filo sono troppo fitte perché voi possiate sgusciare attraverso senza restare impigliati. Se hai un paio di tronchesi, vai all'**85**. Se non le hai, vai al **255**.

199

La cascina è un facile obiettivo e il razzo la colpisce in pieno. L'esplosione la fa saltare in aria, proiettando

mattoni e frammenti di legno tutt'attorno. Quando la polvere si dirada, ti avvicini cautamente con un dito sul grilletto della mitragliatrice. Ti fermi nei pressi della cascina in fiamme, ma non vedi segni di vita. Spegni il motore ed abbassi il finestrino dell'Interceptor. Senti le urla disperate di uomo che chiede aiuto. Se vuoi scendere dall'auto e scoprire da dove provengono, vai al **262**. Se preferisci dirigerti verso sud, fuori dalla città, vai al **353**.

200

Riesci ad evitare uno scontro frontale, ma vieni colpito nella fiancata dalla station wagon. Il suo rostro appuntito perfora le lamiere rinforzate dell'Interceptor e i due veicoli rimangono incastrati. L'altoparlante della station wagon manda subito un messaggio da parte del Mastino: combatterlo a mani nude o affrontarvi tutti in una sparatoria. Se vuoi combattere il Mastino, vai al **269**. Se vuoi una sparatoria, vai al **102**.

201

Improvvisamente senti un boato sordo e l'Interceptor sbanda da una parte all'altra. Tira due dadi e sottrai il risultato dalla Corazza dell'Interceptor. Se sopravvivi all'espolosione, vai al **266**.

202

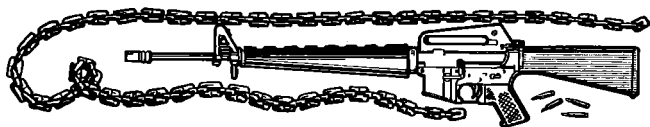
Nonostante tu riesca a gettare a terra la guardia, lui rimane cosciente e chiama i propri amici. Si alzano tutti di scatto e corrono verso di te mentre stai ancora combattendo. Amber ti urla di scappare di corsa giù per la collina. Ma prima che tu possa fare qualsiasi cosa, sei falciato da una raffica di proiettili. La tua avventura è finita.

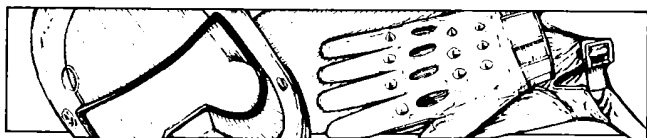
203

La strada è ampia e i rottami di automobile sono un rischio poco frequente. Il tachimetro indica una velocità ben al di sopra del limite ammesso, ma sai che ormai non c'è il rischio di ricevere una multa per eccesso di velocità. Tuttavia la guida agevole dura poco: avvisti un blocco stradale di automobili e camion capovolti. Rallenti e esamini la scena, percependo un pericolo.

Vuoi lanciare un razzo verso il blocco stradale? Vai al **372**.

Vuoi tentare di aggirare il blocco stradale? Vai al **317**.

Torni indietro fino all'ultimo incrocio, dirigendoti verso sud? Vai al **278**.

204

I proiettili ti mancano e avvii il motore senza perdere tempo. Sgommi via in una nuvola di polvere e percorri la stradina fino all'auostrada, dove svolti a destra per correre verso sud (**207**).

205

Il tuo avversario è più veloce di te. Lancia il dardo dalla balestra con precisione mortale e ti colpisce in pieno petto. Crolli a terra sparando all'impazzata. La tua avventura termina qui.

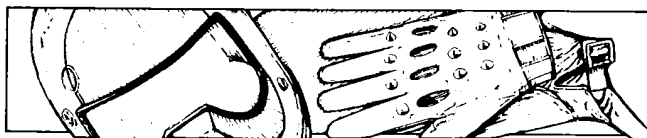
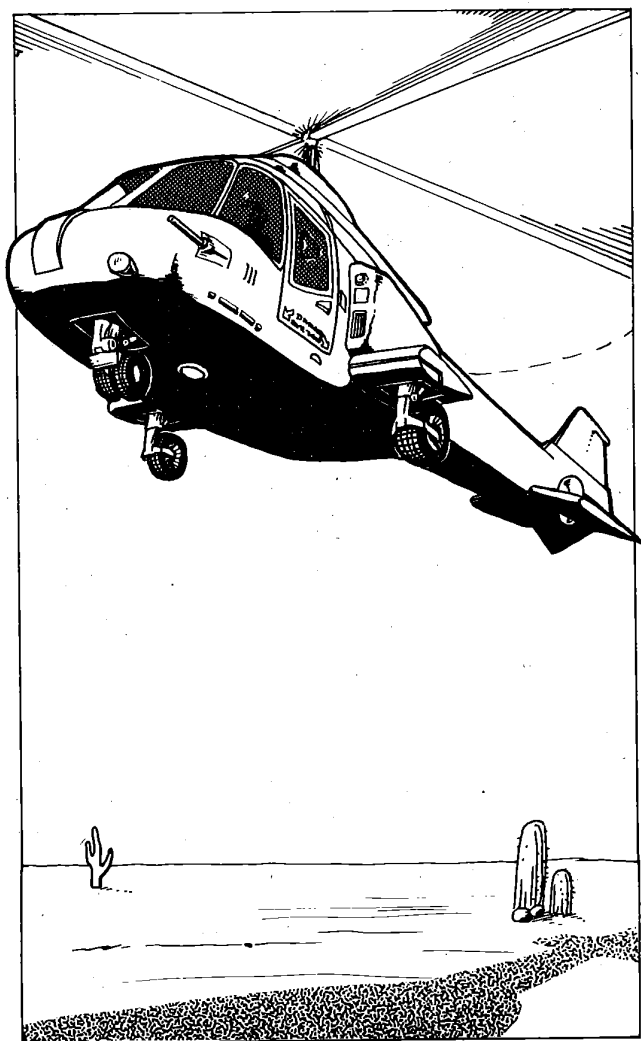
206

Spari sulla serratura del portaoggetti: con tre colpi riesci ad aprirlo. All'interno trovi un paio di manette, una mappa e 200 Crediti. Dopo aver infilato le manette e i Crediti nella tasca della giacca, osservi la mappa. Attorno a New Hope è segnato un cerchio rosso: evidentemente questi uomini facevano parte della stessa banda che ha attaccato la tua città. Una cittadina di nome Rockville è invece evidenziata con una croce rossa e non è molto lontana dal punto in cui ti trovi adesso. Indubbiamente si tratta della base temporanea dei banditi. Se hai uno pneumatico a terra, decidi di sostituirlo prima che arrivi qualche amico dei motociclisti (vai al **346**). Altrimenti riparti subito (vai al **163**).

207

Improvvisamente superi un cartello su cui è scritto a mano "Pete trucca i motori. Tra un miglio, a sinistra". Rallenti mentre ti avvicini a un edificio di pietra con accanto un piccolo laboratorio costruito in lamiera ondulata che ha sul tetto un cartellone pubblicitario con su scritto "Rusty Pete". Ci sono alcune macchine parcheggiate nel cortile. Non appena ti fermi, dall'officina esce un uomo smilzo e pallido che indossa una tuta da meccanico blu tutta sporca di olio e un berretto da baseball. Ti saluta ed esordisce "Bella macchina. Veloce, immagino. Ma non tanto veloce quanto potrebbe esserlo se ci mettesse le mani il vecchio Pete. Se sei interessato, mi piace essere pagato sia in Crediti che in natura. Ti farò un bel lavoretto." Se vuoi fermarti per lasciare che il meccanico modifichi il tuo motore, vai al **28**. Se preferisci rifiutare cortesemente la sua offerta e continuare il viaggio verso sud, vai all'**88**.

208

L'uomo ti confessa che è stato un onore combattere in maniera così civile. Continua dicendo che la strada, dopo avere attraversato la galleria, passa per un canyon e dovresti fare attenzione alle frane. Ringrazi questo tipo strambo per il consiglio e avanzi nel tunnel, dopo che ha spostato l'autobus. Poco dopo, ti trovi a guidare su una stradina contorta che passa nel canyon (**196**).

209

Mentre porgi le chiavi allo skinhead, lui non fa altro che ridere sotto i baffi e poi balza verso di te sferrando un colpo col piede di porco. Perdi i sensi e quando ti risvegli scopri che i due ladri e la fuoriserie se ne sono andati, così come la tua Interceptor. Hai fallito la missione.

210

Lancia un dado per l'E-Type e uno per l'Interceptor, aggiungendo 1 al risultato dell'Interceptor, per via del sovralimentatore. Continua a tirare il dado fino a che una delle macchine non raggiunge il totale di 24. Se vinci, vai al **54**. Se perdi la corsa, vai al **322**.

211

Ti lasci rapidamente alle spalle le colline, ma la strada continua verso ovest. Mezzora più tardi, il motore inizia a perdere colpi e poco dopo si spegne del tutto. Scendi dalla macchina e capisci che il problema è costituito dalla sabbia nel carburatore. Non appena hai finito di pulirlo, senti il rumore di un motore sopra di te. Alzi la testa e vedi un elicottero. E' coperto con strisce di vernice gialla fluorescente e ti accorgi che nella carlinga c'è un artigliere accanto al pilota. Attraverso un altoparlante, uno dei due ti ordina di lasciare sulla strada tutte le armi dell'Interceptor. Se vuoi obbedire loro, vai all'**11**. Se preferisci saltare dentro all'Interceptor e aprire il fuoco contro l'elicottero, vai all'**83**.

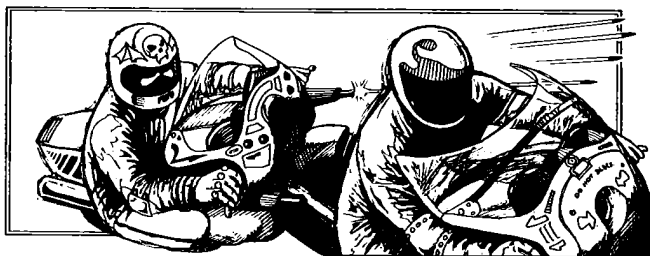
212

L'Interceptor slitta in una nuvola di polvere prima di fermarsi, poi scendi sparando con il revolver. I due motociclisti rispondono al fuoco mentre ti allontani precipitosamente dall'Interceptor prima che la mina esploda. Ti getti a terra per nasconderti dietro ad un cespuglio, proprio nel momento in cui l'esplosione risuona nell'aria, distruggendo una ruota. Perdi 2 punti di Corazza. La polvere si dirada nel completo silenzio, finché uno dei motociclisti non ti rivolge la parola: "Getta a terra la pistola e le chiavi. Vogliamo solo la macchina." Se vuoi obbedire, vai al **283**. Se preferisci combattere, vai al **6**.

213

L'olio affonda nel terriccio sulla carreggiata e non ha effetto sulla macchina che ti segue. Perdi 1 punto di Fortuna. Il guidatore della Ford risponde sparando una granata che vola oltre la tua macchina e atterra davanti a te. C'è un'esplosione soffocata mentre il telaio corazzato riceve in pieno i danni della deflagrazione. Tira due dadi e sottrai il totale dal punteggio di Corazza. Se sopravvivi all'esplosione, vai al **294**.

214

Mentre ti avvicini al gruppo che festeggia sotto gli alberi, capisci che dovrai tentare qualcosa di disperato. Fingi di incespicare e improvvisamente sferri un calcio laterale all'uomo tatuato. Tira un dado. Se il risultato è tra 1 e 4, vai al **192**. Se è 5 o 6, vai al **347**.

215

Viaggi verso ovest cercando una strada principale che conduca verso sud. Ma il destino decide per te quando raggiungi un compatto ingorgo di automobili proprio dietro ad una curva a sinistra. L'invalicabile ostruzione di auto e camion abbandonati da lungo tempo si estende a perdita d'occhio. Se vuoi dirigerti verso sud, vai al **149**. Se preferisci fermarti per guardare all'interno di qualche veicolo abbandonato, vai al **10**.

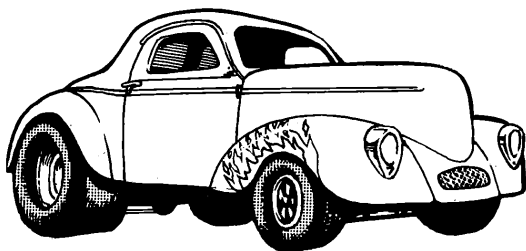
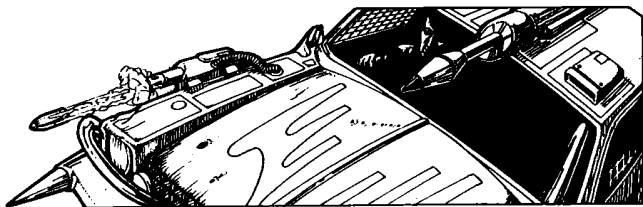
216

La strada arriva finalmente a un'intersezione a T e puoi svoltare a sinistra per tornare a dirigerti verso sud (vai al **243**).

217

L’uomo rimane impassibile mentre ti avvicini di corsa. Continua a cantilenare come se fosse sul punto di liberare e purificare il mondo da ogni traccia del decadente passato. Riesci a raggiungerlo proprio nel momento in cui sta per lanciare il fiammifero acceso sull’Interceptor. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità vai al **285**. Se è superiore, vai al **50**.

218

Nonostante tu abbia il sonno leggero e ti svegli al più piccolo rumore, la notte trascorre senza incidenti. Alle prime luci dell'alba sei nuovamente sulla strada. Tutto va bene per circa un'ora, fino a che non vedi nello specchietto due motociclette che si avvicinano. Purtroppo l'autocisterna non è dotata di armi che sparano verso il retro, ma ha una mitragliatrice girevole sul tetto. Mentre si avvicinano, noti che entrambi i motociclisti sono armati di balestre. Accelerano portandosi su entrambi i lati dell'autocisterna e sparano ai pneumatici frontali. Rispondi aprendo il fuoco sul motociclista alla tua sinistra. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore alla tua abilità, vai al **52**. Se è superiore, vai al **324**.

219

Gli dici rapidamente che non sei stato tu ad uccidere sua moglie e suo figlio. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **288**. Se sei Sfortunato, vai al **236**.

220

Il motociclista riesce in qualche modo a evitare i chiodi e il passeggero apre nuovamente il fuoco. Decidi di rispondere con la mitragliatrice dell'Interceptor, anche se è difficile colpire un bersaglio che si sposta rapidamente da una parte all'altra.

MOTOCICLETTA con SIDECAR	Potenza di Fuoco 9	Corazza 8

Se vinci questo combattimento stradale, vai al **143**.

221

La strada sembra una ferita nera nel paesaggio da incubo color mattone. Il calore del deserto sale dalle sabbie in ondate sempre più intense e il tuo climatizzatore arranca nello sforzo di tenerti fresco. Dalla radio non ricevi altro che scariche elettriche. Mantieni l'acceleratore a tavoletta e sfrecci attraverso la desolazione. In lontananza davanti a te vedi una colonna di fumo nero che si alza in cielo. Rallenti e ti fermi accanto a una macchina in fiamme. E' una vecchia vettura sportiva del secolo scorso; una Corvette col suo motore V8 da 200 cavalli. Una creatura di un epoca passata che ha terminato la propria esistenza ridotta a una palla di fuoco. Appoggiata con noncuranza a un macigno lontano dalla macchina in fiamme c'è una bionda che indossa una salopette nera e impugna un fucile a pallettoni. Non appena vede avvicinarsi l'Interceptor, corre in mezzo alla strada e si sbraccia per farsi vedere. Ti fermi davanti a lei, una mano sul calcio della pistola, nel caso tentasse di assalirti. Le chiedi dove voglia andare e lei ti risponde tetramente "Sud, per quello che ti riguarda. Mi serve solo un passaggio, a meno che tu non faccia parte della gang di banditi che mi ha attaccata." Le spieghi che sei in missione per raggiungere San Anglo e le offri un passaggio. "San Anglo!" esclama. "Devi essere la persona che aspettiamo da New Hope!" Salta in macchina e dice di chiamarsi Amber. Spiega che è stato diramato a tutte le pattuglie l'avviso di cercare la tua Interceptor, ma voleva essere sicura che tu fossi chi sostenevi di essere. Aggiunge che c'è un altro problema. Negli ultimi due giorni, San Anglo ha subito l'assedio di una grande gang di banditi conosciuti come Coyote Infernali, guidati da un uomo che si fa chiamare il Mastino. Sono

stati i Coyote Infernali ad attaccarla, meno di un'ora fa. Sono decisi a massacrare gli abitanti di San Anglo, per avere accesso alle loro riserve di carburante. Ormai è virtualmente impossibile uscire o entrare dalla città senza essere attaccati dai loro mezzi armati. C'è soltanto una soluzione: fare irruzione nel loro campo durante la notte e sabotare i veicoli presenti. Lo sguardo fiero e determinato di Amber ti convince che non ci siano alternative e decidi di aiutarla. Batte la mano sul cruscotto eccitata all'idea dell'azione e ti dice di guidare verso sud il più velocemente possibile. Mezzora più tardi, ti chiede di fermarti. In lontananza, vedi del fumo che si alza in cielo. "La raffineria di San Anglo," annuncia piena di orgoglio. "Preferiremmo morire piuttosto che lasciare rubare il nostro carburante a quei parassiti. Esci dalla strada qui a sinistra. Tra un'ora sarà buio e dovremo abbandonare la macchina per avvicinarci a piedi al campo dei Coyote Infernali." *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **7**. Se sei Sfortunato, vai al **331**.

222

Qualcuno ha sparato con un bazooka nella tua direzione, ma il razzo esplode alcuni metri alla tua sinistra senza provocare danni. Vai al **53**.

223

Fermi la macchina e cambi la ruota. Pochi minuti più tardi stai nuovamente guidando verso est, evitando con attenzione le rocce appuntite. Procedi per un'ora sul suolo irregolare finché alla fine non incroci un'altra strada che va da nord a sud. La imbocchi svoltando a destra, felice di guidare di nuovo su un fondo liscio. Oltrepassi un autoarticolato, che sembra essere stato par-

cheggiato solo di recente. Se ti vuoi fermare per esaminare l'autocarro, vai al **104**. Se preferisci procedere senza fermarti, vai al **118**.

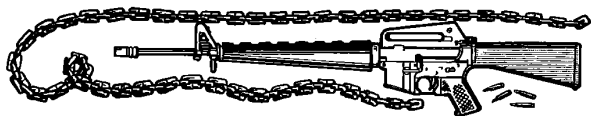
224

Nella prima corsa si affrontano una Ford gialla e una Porsche rossa; sfrecciano lungo la strada speronandosi a vicenda e usando tutte le armi in dotazione. Tornano dopo circa sei minuti e la Ford vince per una manciata di secondi. Entrambe le macchine sono ridotte a dei rottami. Il guidatore della Ford salta fuori dalla macchina e inizia a festeggiare. Mentre si sta ancora godendo la vittoria, torni all'Interceptor e guidi verso la strada principale per tornare a sud (vai al **207**).

225

La strada attraversa campi invasi dalla vegetazione, ma non incontri ostacoli. Controlli il contachilometri per verificare la distanza che hai percorso e noti che l'indicatore della benzina segna nuovamente vuoto. Se recentemente hai preso una tanica piena di benzina, vai al **197**. Altrimenti vai al **364**.

226

Il tuo avversario è un discreto lottatore. Con un abile mossa riesce a schienarti e poi ti butta giù dal rimorchio. Atterri pesantemente sulla strada in basso e perdi i sensi. Ti risvegli dopo qualche tempo, ma l'autocisterna è sparita. Hai fallito la tua missione.

227

Il proiettile colpisce il terreno ad appena un metro di distanza. Ti alzi immediatamente a sedere e rispondi al fuoco.

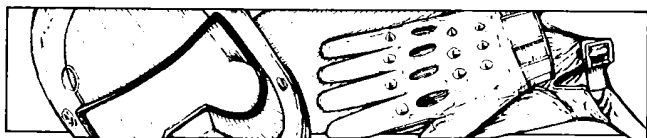
Rapinatore	Abilità 8	Resistenza 12

Risolvi il combattimento usando le regole per la Sparatoria, ma riduci la tua Abilità di 1 punto per tutta la durata dello scontro, a causa delle ferite. Se vinci, vai al **131**, ma devi ridurre permanentemente di 1 punto la tua Abilità se vieni ferito più di una volta durante il duello.

228

"Bugiardo! Non avevi proprio l'aria di essere membro di qualche gang. Sentiamo cosa ne pensano gli altri." Ti fa cenno col mitra di andare verso gli alberi dove sono seduti i suoi amici. Se hai un tirapugni, vai al **273**. Se non ne hai uno, vai al **214**.

229

Avanzi lentamente lungo il ponte, sterzando accuratamente per fare in modo che le ruote si trovino sulle due travi principali. Improvvisamente c'è una forte esplosione. Qualcuno ha fatto saltare in aria il ponte, facendo schiantare l'Interceptor nel fiume sottostante. Hai fallito la missione.

230

A circa trenta metri dalla strada c'è un piccolo edificio bianco che è completamente circondato da macchine in varie condizioni. Pneumatici, sportelli, paraurti, semiassi e sedili sono sparpagliati un po' ovunque e, in mezzo a tutto, c'è un uomo che lavora su di una macchina. Sta usando un cannello ossiacetilenico su di una portiera, facendo piovere scintille tutto intorno. E' così preso dal suo lavoro che non ti sente arrivare. Se vuoi chiedergli di riparare l'Interceptor, vai al **15**. Se preferisci proseguire, vai al **259**.

231

Le ruote anteriori atterrano sulla sponda opposta del ponte, ma non le ruote posteriori. L’Interceptor scivola indietro e precipita per trenta metri nel fiume sottostante. Hai fallito la missione.

232

Il gruppetto di spettatori si raduna attorno alla Ford per congratularsi col pilota. Lo superi lentamente salutandolo con un cenno, ma non ti fermi. Sei amaramente deluso per aver perso la corsa e ansioso di tornare verso la strada principale per andare a sud (vai al **207**).

233

Dopo aver curato le ferite, scopri che nella stanza non c’è nulla, a parte ciarpame e mobili distrutti: la trappola serviva solo per eliminare eventuali intrusi. Perdi 1 punto di Fortuna. Se non l’hai già fatto, puoi aprire l’altra porta (vai al **185**), oppure puoi abbandonare l’edificio (vai al **246**).

234

Il guidatore non è in grado di controllare l’autoblindo che sbanda, finendo fuori strada in un fosso. Sorridi e acceleri per allontanarti, lasciandoti alle spalle il veicolo immobilizzato (vai al **47**).

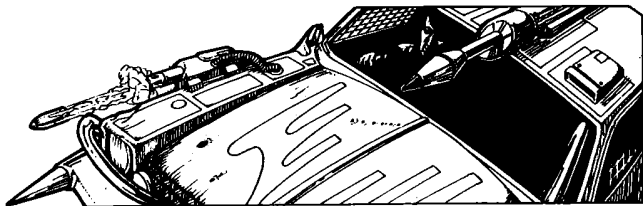
235

Tenendoti il più basso possibile, corri per il cortile senza essere colpito dal fuoco incrociato (vai al **40**).

236

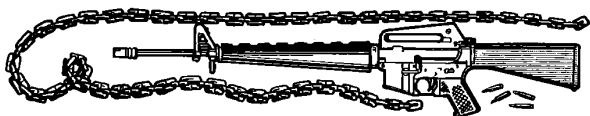
L’uomo ti osserva e poi sputa a terra prima di parlare. “Ho detto di prendere l’arma, feccia!” Non ti rimane che obbedire (vai al **333**).

237

Riesci ad avanzare verso sud solo per otto chilometri, prima che l'Interceptor sprofondi nel terreno cedevole. Le ruote girano sollevando nuvole di sabbia, ma riesci solo ad affondare di più. Maledici la cattiva sorte, ma non c'è speranza di estrarre la macchina senza aiuto. Provi a scavare, ma è una lotta inutile e ti accorgi con rassegnazione che dovrai abbandonare l'Interceptor. Con un po' di fortuna, riuscirai a tornare a New Hope e riproverai a raggiungere San Anglo un'altra volta.

238

Lo pneumatico non è troppo danneggiato e sei in grado di aggiustare la foratura con il barattolo di Flat-u-Fix. Non ci vuole molto prima che tu torni a guidare verso est (vai al **119**).

239

La Ford sfreccia avanti sul ponte mentre tu acceleri per raggiungerla. Vedi l'arrivo a meno di duecento metri di distanza e capisci di aver perso la gara. La Ford attraversa la linea di arrivo con una lunghezza di vantaggio sull'Interceptor. Perdi 1 punto di Fortuna e vai al **232**.

240

Tiri fuori di tasca 200 Crediti e li allunghi all'uomo con la cicatrice. Te li strappa di mano e commenta "Ogni minuto al mondo nasce un pollo. Entra in macchina. Andiamo. Corriamo per otto chilometri lungo il sentiero, facciamo inversione alla casetta bianca e torniamo indietro. E ricorda, niente è vietato nella Blitz Race, eccetto armi da fuoco e razzi." Monti nell'Interceptor, avvii il motore e ti porti a passo d'uomo sulla linea di partenza. Il tuo avversario ti si affianca nella sua Ford gialla. Noti che è armato con due mitragliatrici e un lanciagranate. Una ragazza in piedi tra le due macchine alza un drappo bianco e lo abbassa di colpo per dare inizio alla corsa. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **3**. Se è superiore, vai al **148**.

241

Utilizzando una spranga di ferro presa dalla cassetta degli attrezzi dell'autocisterna, forzi rapidamente la porta del motel. Entri cautamente nell'atrio, dove le tue narici sono assalite dalla puzza nauseabonda di verdure marce. Fai luce attorno a te con la torcia, solo per vedere pattumiera e sudiciume sparpagliati sul pavimento. Ci sono delle porte a due ante nel corridoio principale e uno scalone conduce al primo piano. Mentre osservi il posto, senti dei passi leggeri provenire dall'alto. Illumini le scale e noti un paio di piedi. Improvvisamente un vecchio ossuto vestito di stracci corre giù per le scale tenendo in ciascuna mano un grosso ratto. "Questa è la casa dell'uomo ratto," grida con voce gracchiante, "e tu pagherai per la tua visita non richiesta!". Cogliendoti di sorpresa, ti lancia contro i ratti. Atterrano sul tuo torace e cerchi freneticamente di levarteli di dosso. Vieni morso solo una volta prima di riuscire a liberartene. Perdi 1 punto di Resistenza. L'uomo ratto ride follemente e torna di corsa al piano di sopra. Decidi che il motel non è un posto dove passare la notte e torni all'autocisterna. Guidi per qualche miglio verso nord finché non trovi un altro posto buono per fermarsi e resti a dormire nella cabina (vai al **218**).

242

Nessuno dei due pneumatici è danneggiato troppo gravemente e sei in grado di gonfiarli entrambi con il Flat-U-Fix. Poco dopo, stai di nuovo guidando verso est (vai al **119**).

243

Sul lato destro della strada c'è una macchina della Polizia abbandonata, coperta da un velo di sabbia. Se ti vuoi fermare per vedere se ci sia qualcosa di utile dentro la vettura, vai al **109**. Se preferisci continuare verso sud, vai al **49**.

244

Le ferite ti rallentano i riflessi: la mano ha appena raggiunto l'impugnatura del coltello quando l'uomo spara in rapida successione tre colpi con la pistola. A distanza così ravvicinata non può mancarti e sei già morto prima ancora di crollare a terra.

245

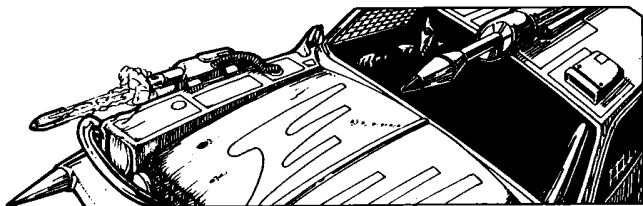
Mentre Amber cerca di colpire il Mastino con la chiave inglese, lui si getta a terra con il tuo corpo ancora stretto nella sua morsa di acciaio. Perdi 2 punti di Resistenza. Amber cerca nuovamente di colpire il gigante. Tira un dado. Se il risultato è 1 o 2, vai al **360**. Se è tra 3 e 6, vai al **376**.

246

Se non l'hai ancora fatto, puoi ispezionare il negozio (vai al **112**). Altrimenti non c'è altro da fare oltre a ripartire verso sud (vai al **353**).

247

L'Interceptor sbanda a sinistra, ma riesci a mantenere il controllo con una sbandata controllata. La Ford ti tampona ancora, questa volta provoca alcuni danni. Perdi 2 punti di Corazza. Nello specchietto vedi la Ford che si avvicina ancora e devi decidere rapidamente quale tat-

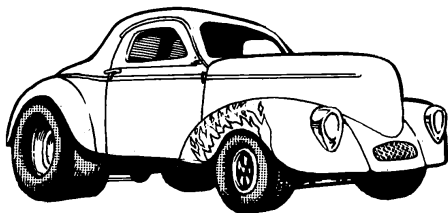
tica utilizzare. Vuoi accelerare per allontanarti (vai al **183**) o inchiodare per lasciare che la Ford ti superi (vai al **27**)?

248

La tua reazione è troppo lenta e lo sportello del passeggero viene centrato in pieno dal rostro. La punta di ferro perfora la portiera corazzata uccidendoti all'istante. La tua avventura termina questa notte nel deserto.

249

Ti avvicini ai rottami della motocicletta, con il revolver in una mano e il kit di pronto soccorso nell’altra. Uno degli uomini è morto mentre l’altro è in fin di vita. Allontani con un calcio la sua pistola e guardi se può essere salvato. Apre gli occhi e dice sorridendo: “Jack il Grasso e i suoi ragazzi ti daranno la caccia per questo.” Poi la testa gli cade indietro e non si muove più. Il kit di pronto soccorso non può far nulla per lui. Esamini ciò che resta della motocicletta e scopri un portaoggetti chiuso. Se vuoi provare ad aprirlo, vai al **206**. Se preferisci non perdere altro tempo e continuare verso est, vai al **163**.

250

L'uomo ti vede frugare in tasca e ti ordina di camminare con le mani sulla testa. Mentre ti avvicini al gruppo che festeggia sotto gli alberi, capisci che dovrai tentare qualcosa di disperato. Fingi di incespicare e improvvisamente sferri un calcio laterale all'uomo tatuato. Tira un dado. Se il risultato è tra 1 e 4, vai al **192**. Se è 5 o 6, vai al **347**.

251

Controlli la bussola per assicurarti di stare procedendo verso est. L'Interceptor sobbalza mentre percorre il terreno roccioso e all'improvviso senti uno scoppio. La vettura perde notevolmente maneggevolezza, chiaro segno di una ruota a terra. Ti fermi per controllare il danno e scopri che lo pneumatico è esploso e non può essere riparato con il Flat-U-Fix. Se hai una ruota di scorta, vai al **223**. Se non hai una ruota di scorta, vai al **343**.

252

Apri la porta anteriore della casa ed entri. Nell'ingresso ci sono due porte, una di fronte all'altra. Se vuoi aprire la porta a sinistra, vai al **185**. Se vuoi aprire la porta a destra, vai al **72**.

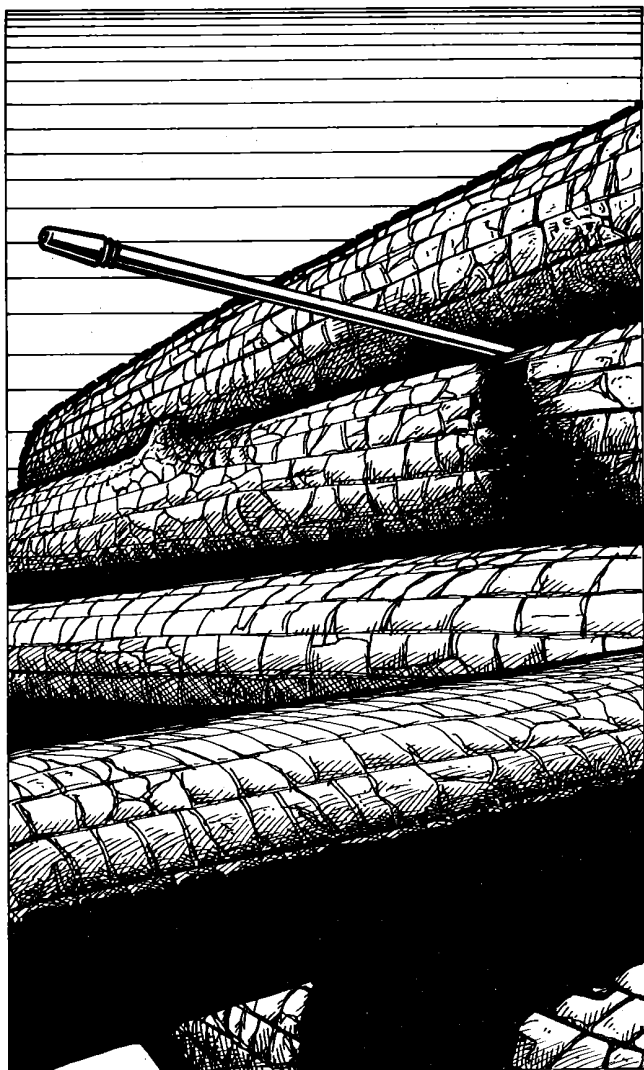
253

Apri lo sportello del conducente e ti infili dentro per frugare nel cruscotto. Improvvisamente senti un rumore inconfondibile e capisci con orrore che hai disturbato la tana di un serpente a sonagli. Il rettile attacca e ti morde il braccio, iniettandoti un veleno mortale. Se hai ancora un'unità di medicinali nel tuo kit di pronto soccorso, vai al **2**. Se hai usato tutte le unità di medicinali, vai al **357**.

254

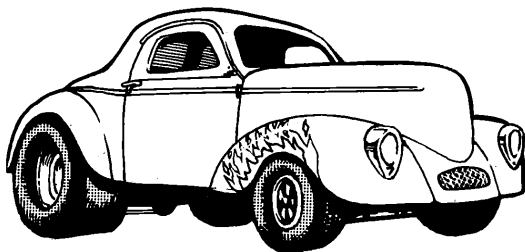
La strada di campagna è molto suggestiva alla luce del primo mattino, ma sei del tutto ignaro dei pericoli che ti attendono. La strada è stata minata da fuorilegge che attendono di derubare chiunque sia di passaggio. Tira un dado. Se il risultato ottenuto è 1, 2 o 3, vai al **129**. Se è 4, 5 o 6, vai al **101**.

255

Non hai altra scelta che strisciare attorno alla recinzione fino a giungere all'entrata. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **339**. Se sei Sfortunato, vai al **145**.

256

Anche se stai sanguinando copiosamente, riesci a raggiungere l'Interceptor. Perdi un altro punto di Resistenza. Ti lasci cadere pesantemente sul sedile del guidatore e apri una delle confezioni che si trovano nel kit di pronto soccorso. Ben presto riesci a curare le ferite: hai estratto i pallini di piombo e applicato uno strato di pelle sintetica, fasciando il tutto con bende. Sei di nuovo al volante e ti ritornano subito le energie non appena rilasci la frizione e ti allontani dalla città a tutto gas (vai al **34**).

257

Più avanti vedi che la strada è bloccata da una barricata fatta con tronchi di albero presi da un autocarro abbandonato. La canna lunga e sottile di una qualche arma da fuoco sporge dalla barricata. Decidi di fermarti e aprire lo sportello per negoziare con l'artigliere e avere il permesso di aggirare la barricata. Urli la tua richiesta, ma la risposta è breve e inequivocabile. "Vattene. Questa è una zona interdetta alle macchine. Sei stato avvisato." Se vuoi seguire il consiglio e fare inversione per andare a ovest, vai al **337**. Se preferisci ignorare l'avviso e proseguire verso est, vai al **9**.

258

Ti precipiti fuori dal motel e afferri il kit di pronto soccorso dalla macchina. Usi un'unità di medicinali, ma questa non ripristina nessun punto di Resistenza; si limita ad impedire che il veleno si propaghi nel tuo organismo. Non volendo passare il resto della notte nel motel, decidi cosa fare. Se vuoi dormire in macchina, vai al **297**. Se vuoi mettere in moto e guidare tutta la notte, vai al **144**.

259

In lontananza vedi una fila di colline. Quando arrivi ai loro piedi vedi che la strada le oltrepassa in una galleria. Sfortunatamente, c'è un autobus che blocca l'ingresso. Fermi la macchina e ti avvicini al bus per vedere se sia possibile o meno metterlo in moto o spostalo. Lo sportello del conducente si apre all'improvviso e un uomo mascherato salta in strada puntandoti contro un pistola. "Per passare attraverso questo tunnel devi scegliere se pagarmi un pedaggio di 200 Crediti o sfidarmi in un duello alla pistola." Ti spiega senza sembrare particolarmente emozionato. Se vuoi pagare il pedaggio, vai al **369**. Se ti piace l'idea di un duello alla pistola, vai al **291**.

260

Urli in direzione dell'uomo, dicendogli di allontanarsi dalla tua auto. Ma continua la litania, come se fosse sul punto di purificare e liberare il mondo da ogni traccia del decadente passato. Senza prestare minima attenzione alle tue parole, lascia cadere il fiammifero sull'Interceptor, che viene immediatamente avvolta dalle fiamme. La tua rabbia è inutile; quel fanatico ha

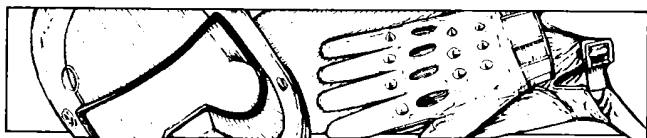
messo fine alla tua missione.

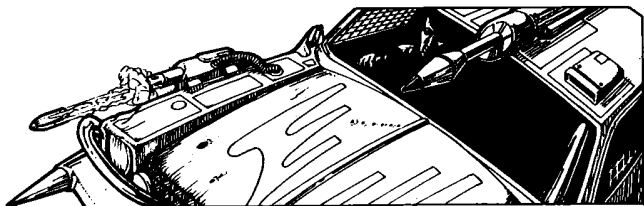
261

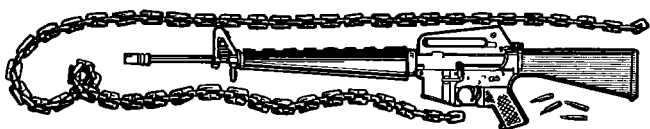
La parte posteriore del tetto è schiacciata quasi del tutto sui sedili posteriori, ma l'abitacolo è altrimenti intatto. La frana non è abbastanza per bloccare la strada e non appena le rocce smettono di cadere, puoi continuare (**351**).

262

Ti dirigi verso le grida d'aiuto e scopri che provengono da una baracca adiacente al negozio di generi vari. Chiedi allo sconosciuto di identificarsi: è Sinclair, il capo del consiglio di New Hope! Ti guardi attorno e trovi una sbarra di ferro che usi per forzare il lucchetto della porta; in breve tempo Sinclair è libero. Recuperi 1 punto di Fortuna. Sinclair ti racconta dell'attacco a New Hope e della sua cattura. Ti chiede di riferire via radio a New Hope che ritornerà in motocicletta il prima possibile. Ci sono due motociclette parcheggiate davanti al negozio e sceglie una vecchia Harley Davidson. Ti ringrazia per l'aiuto, ti saluta e poi parte rombando verso nord.

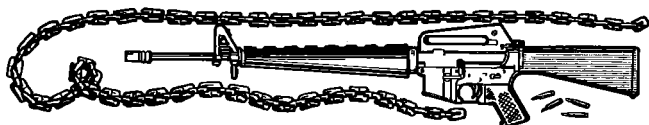
Vuoi ispezionare il negozio? Vai al **112**.
Vuoi ispezionare la casa più vicina? Vai al **252**.
Vuoi dirigerti verso sud? Vai al **353**.

263

Il proiettile ti centra in pieno petto, uccidendoti all'i-stante. La tua avventura termina bruscamente.

264

Portandoti dietro il piede di porco, salti da un tetto all’altro delle automobili per arrivare il più in fretta possibile all’Interceptor. Fortunatamente si trova nello stesso punto in cui l’avevi lasciata e ben presto sei di nuovo in viaggio, diretto verso sud (vai al **149**).

265

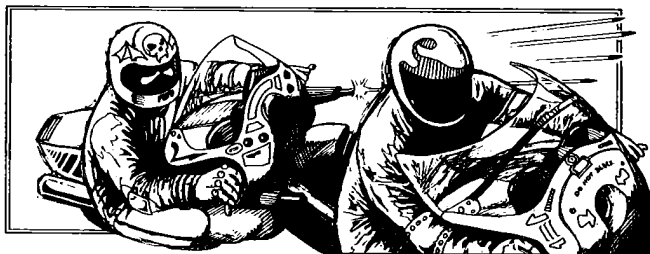
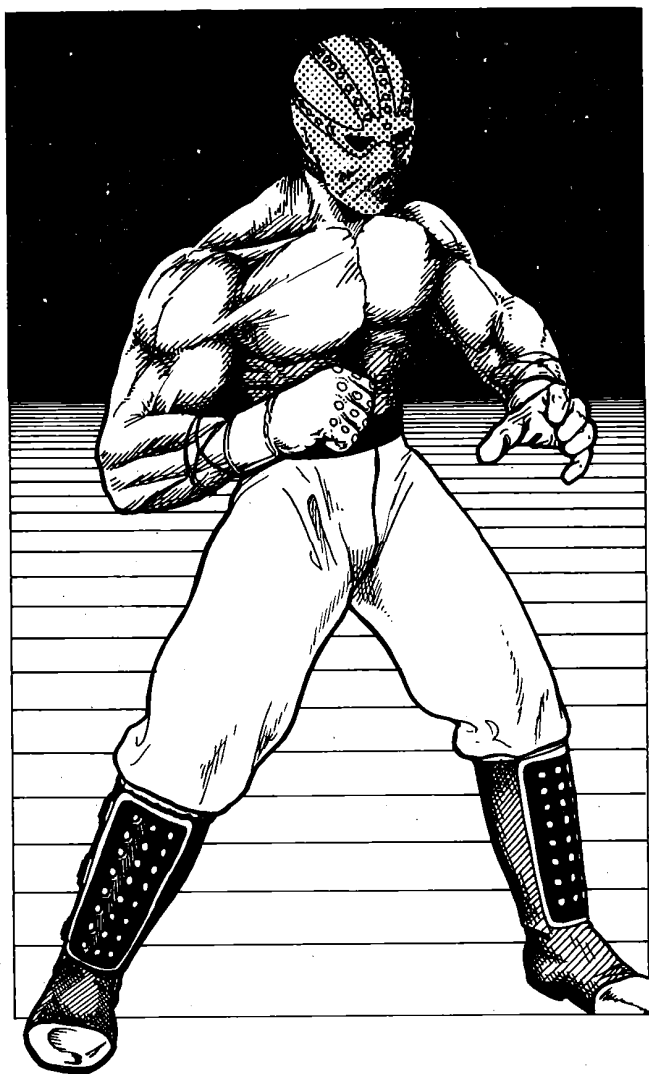
Non ti fermi, nel caso arrivassero altri amici di Leonar-di. Mantieni la medesima andatura per quindici chilo-metri, finché non oltrepassi un autoarticolato che sem-bra essere stato parcheggiato solo di recente. Se ti vuoi fermare per esaminare l'autocarro, vai al **104**. Se prefe-risci procedere senza fermarti, vai al **118**.

266

La Ford ti sorpassa mentre lotti per tenere in pista la macchina danneggiata. Dato che non sei autorizzato a usare armi da fuoco, decidi di provare a speronarla (vai al **139**).

267

Parcheggi l’Interceptor e ti avvicini all’ambulanza. La cabina di guida è vuota, anche se pare che il mezzo sia stato utilizzato abbastanza recentemente. Se vuoi aprire lo sportello posteriore per guardare all’interno, vai al **195**. Se preferisci salire sull’Interceptor e proseguire verso est, vai al **22**.

268

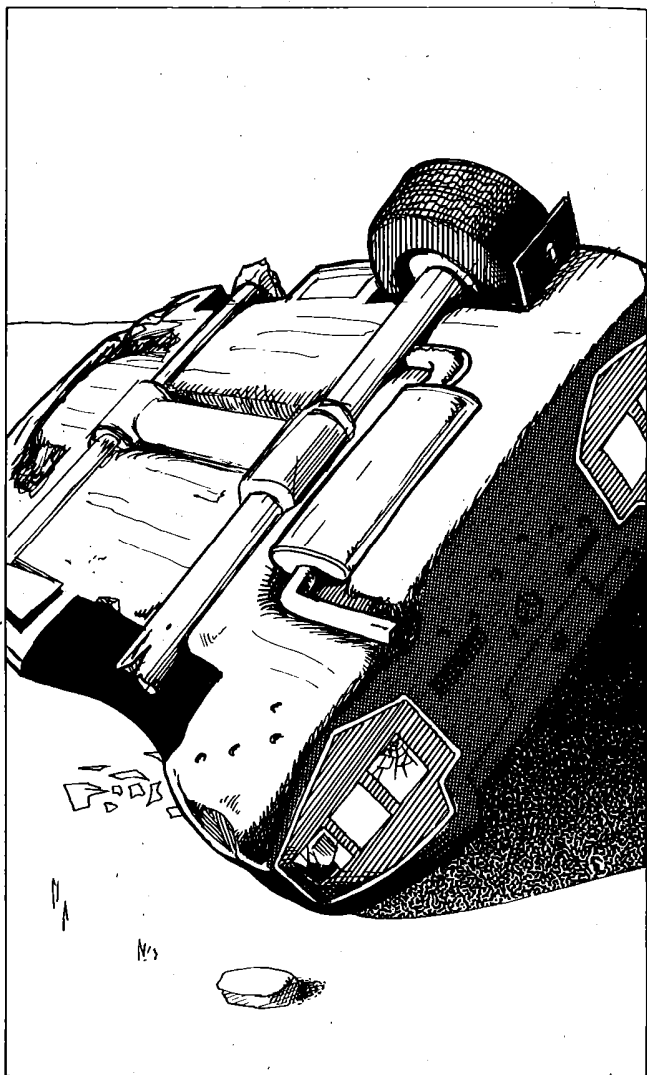
Fortunatamente il motore non è stato danneggiato dal-l'esplosione e riparte subito. Ti affretti ad allontanarti, fortunato di essere sopravvissuto (vai al **303**).

269

Gridi che accetti la sfida con il Mastino, a condizione che sarai libero di andartene se vincerai. Il Mastino acconsente. Vedi due uomini e due donne uscire dalla station wagon. Iniziano a martellare sull'Interceptor con il calcio delle pistole ripetendo ad alta voce il nome del loro capo: "MA-STI-NO. MA-STI-NO. MA-STI-NO. MA-STI-NO." Lo sportello del passeggero della station wagon si apre lentamente e ne esce un uomo massiccio a petto nudo che indossa una maschera da hockey. I suoi pugni sono coperti da cuoio borchiato e vedi che i suoi stivaloni hanno la punta rinforzata in ferro. Quando esci dalla macchina, inizia a respirare pesantemente, come un toro sul punto di caricare. Mentre avanzi per affrontare il Mastino, Amber ti incoraggia.

Mastino	Abilità 11	Resistenza 16

Risolvi questo duello usando le regole per il Combattimento Corpo a Corpo. I pugni del Mastino ti fanno perdere due punti di Resistenza. Se hai un tirapugni, anche tu gli farai perdere due punti di Resistenza. In caso contrario provocherai la perdita di un solo punto, quando vincerai uno Turno di Combattimento. Se vinci, vai al **355**.

270

Torni indietro per avere sufficiente slancio prima di attraversare il ponte. Sei leggermente agitato, e l’adrenalina inizia a scorrere nelle vene. Il motore romba mentre premi l’acceleratore; poi rilasci improvvisamente la frizione e sgommi in direzione del ponte.

Lo imbocchi a 120 chilometri orari e osservi l’indicatore salire a 130 quando le ruote anteriori non toccano più terra. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **70**. Se è superiore, vai al **231**.

271

Il paesaggio assume un colore rossiccio mentre ti addentri nel deserto. La strada corre verso sud dritta come una freccia ed è praticamente priva di macchine abbandonate. Mentre procedi, qualcosa che riconosci attira la tua attenzione. E' un'Interceptor ribaltata che deve essere uscita di strada per cappottarsi, dopo che il guidatore era morto al volante. Se ti vuoi fermare per vedere se ci sono delle parti di ricambio che valga la pena di prendere, vai al **166**. Se preferisci continuare a guidare, vai al **13**.

272

La strada attraversa campi invasi dalla vegetazione, ma non incontri ostacoli. Controlli il contachilometri per verificare la distanza che hai percorso e noti che l’indicatore della benzina segna nuovamente vuoto. Se durante il viaggio hai preso una tanica di benzina, vai al **323**. Altrimenti vai al **364**.

273

Cammini davanti all'uomo tatuato e infili la mano nella tasca della giacca per prendere il tirapugni. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **170**. Se sei Sfortunato, vai al **250**.

274

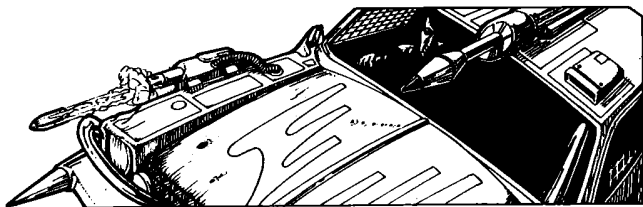
Sulla soglia di una porta appare improvvisamente un uomo che si avvicina con il fucile puntato contro di te. Ti osserva severamente e poi dice: “E’ lì che sto andando. Ho viaggiato in motocicletta per più di una settimana da quando la mia station wagon è stata assalita e mia moglie e mio figlio sono stati uccisi. Mi sono fermato qui per prendere qualche scatoletta di cibo in un supermercato vicino, ma sono stato attaccato da alcuni cani randagi. Ne ho ucciso uno e gli altri sono fuggiti. Mi chiamo Johnson. Felice di averti incontrato.” Abbassa il fucile e allunga la mano per salutarti. Dice di essere un costruttore edile in cerca di lavoro e ti chiede quanto manchi per raggiungere New Hope, e se è possibile entrarvi. Rispondi che mancano solo altri quindici chilometri e le speranze di entrare sono buone: hanno sempre bisogno di persone capaci. Gli racconti la tua missione e poi ti avverte di non fermarti alla stazione di rifornimento di Joe, a circa otto chilometri dalla città. “Non hanno benzina. Derubano solo le persone che si fermano lì”. Ringrazi Johnson per il consiglio, gli auguri buona fortuna e ritorni all’Interceptor. Quando giri la chiave di accensione il potente motore torna a rombare, e poi riparti a tutto gas (vai al **34**).

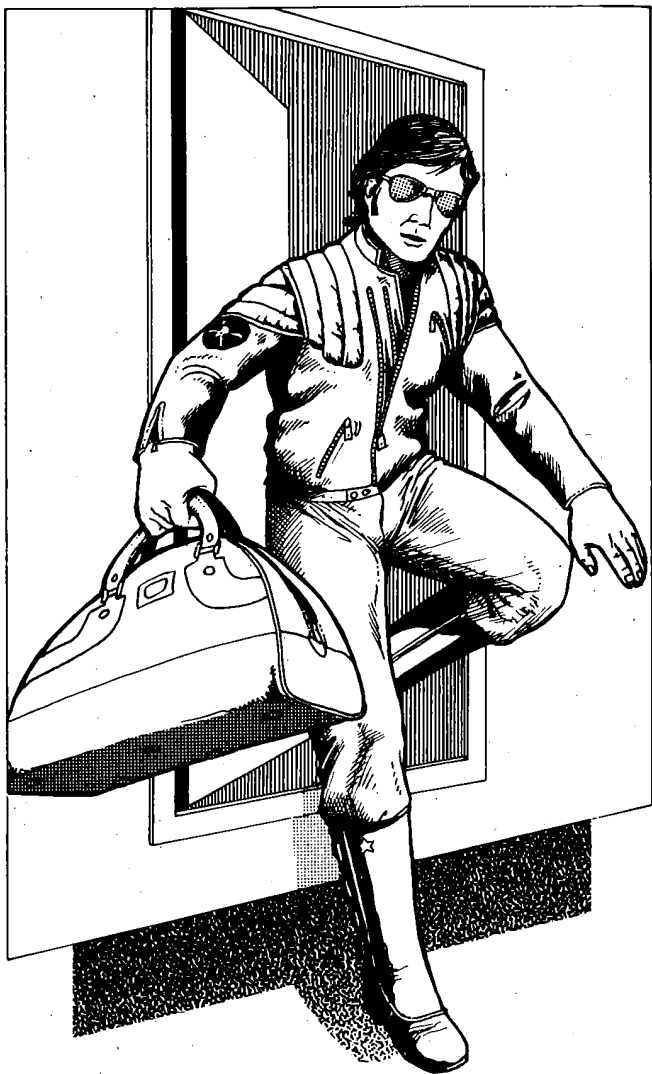
275

Ti gira la testa e inizi a tremare incontrollabilmente. Sei obbligato a fermarti, non sentendoti capace di guidare ancora. Con orrore, scopri sul tuo corpo dei gonfiori causati dal morso di alcune pulci infettate dalla peste! Sai che la malattia è molto contagiosa e capisci cosa va fatto. Abbandoni l'autocisterna e ti avvii per i campi, pronto a morire come un eroe. Lasci sul sedile un bi-

glietto scritto con una grafia tremolante, nel quale racconti ai tuoi concittadini la tua sorte. L'anno prossimo verrà eretta una statua in tuo onore, ma tu non la vedrai mai.

276

Abbandoni la strada e parcheggi l'Interceptor dietro una fila di cespugli. Quando spegni il motore ti rendi subito conto del silenzio che ti circonda e ti domandi se qualcuno possa averti sentito fermare. Decidi di non addormentarti fin quando non sarà completamente buio, e impieghi più tempo del necessario per consumare la cena improvvisata. Quando sei completamente certo che nessuno si è accorto di te, ti metti a dormire. Il mattino seguente ti svegli di buon'ora, sentendoti riposato. Recuperi 2 punti di Resistenza. Senza perdere tempo, ti rimetti alla guida percorrendo la strada che conduce verso sud (vai al **128**).

277

Il bagagliaio si spalanca e al suo interno trovi un giubbotto antiproiettile. Guadagni 1 punto di Fortuna e 1 di Abilità. Lo indossi sotto la giacca e ritorni alla macchina per riprendere il viaggio (vai al **49**).

278

Mentre torni indietro verso l'incrocio, avverti un rumore proveniente dalla parte posteriore dell'Interceptor. Sterzare è diventato difficoltoso e sei costretto a fermarti. Scendi dall'auto e immediatamente scopri il problema: uno pneumatico a terra. Perdi 1 punto di Fortuna. Apri il portabagagli e prendi il barattolo di Flat-U-Fix, con il quale ripari lo pneumatico. Ben presto sei di nuovo in viaggio verso ovest e raggiungi l'incrocio, dove giri a sinistra (vai al **311**).

279

Vieni colpito al fianco da un proiettile vagante mentre corri nel cortile. Tira 1 dado e sottrai il risultato dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **40**.

280

Con tua somma sorpresa e irritazione il guidatore dell'autoblindo è riuscito in qualche modo a controllare gli sbandamenti e a superare la chiazza d'olio. Immediatamente decidi di rischiare un testacoda con il freno a mano per fronteggiare l'avversario (vai al **77**).

281

Con la pistola in pugno, salti giù dall'Interceptor e ti arrampichi cautamente sul pilone della ferrovia. Quando arrivi in cima guardi verso il ponte e vedi il tuo assalitore afferrare una borsa da una roulotte abbandonata, montare su una motocicletta e sgommare verso est allontanandosi da te. Se vuoi guardare nella roulotte, vai al **58**. Se preferisci tornare rapidamente all'Interceptor per continuare il viaggio, vai al **150**.

282

La motocicletta si sposta da una parte all'altra ed è un bersaglio difficile da colpire.

MOTOCI-CLETTA con SIDECAR	Potenza di Fuoco 9	Corazza 8

Se vinci questo Combattimento Stradale, vai al **143**.

283

Uno dei motociclisti si avvicina e prende il revolver e le chiavi. Poi ti dice di alzarti e di girarti. Solleva il braccio e con il calcio della pistola ti colpisce violentemente alla nuca, facendoti perdere i sensi (vai al **100**).

284

Le tre macchine guadagnano lentamente terreno e quella in testa, una Toyota, apre il fuoco con le mitragliatrici montate al posto dei fari.

TOYOTA	Potenza di Fuoco 9	Corazza 15
JAGUAR E-TYPE	Potenza di Fuoco 10	Corazza 12
COMMODORE	Potenza di Fuoco 8	Corazza 13

Combattile una alla volta. Se vinci questo Combattimento Stradale, vai al **265**.

285

Ti tuffi sull'uomo e lo trascini a terra. Rotolando, riesci a spegnere il fiammifero e impedisci il rogo della tua auto. Guadagni 1 punto di Fortuna. Maledicendoti a

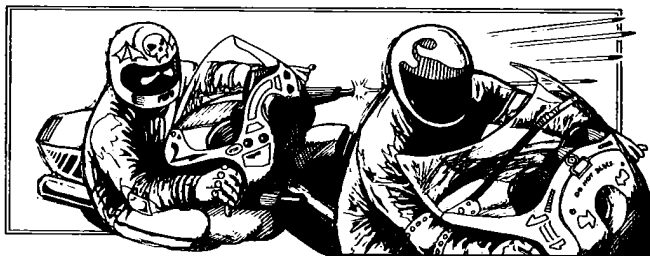
pieni polmoni, l'uomo corre via. Lo lasci andare: la protezione dell'Interceptor contro altri possibili maniaci è più importante. Evitando di sprecare altro tempo, riparti verso sud (vai al **254**).

286

Quando riprendi ad avanzare verso il motel, noti una luce fievole brillare da una delle finestre del piano superiore: il tuo sparo ha disturbato qualcuno. Decidi di non rischiare ulteriori incontri e torni rapidamente all'autocisterna. Guidi per qualche miglio verso nord finché non trovi un altro posto buono per fermarsi e resti a dormire nella cabina (vai al **218**).

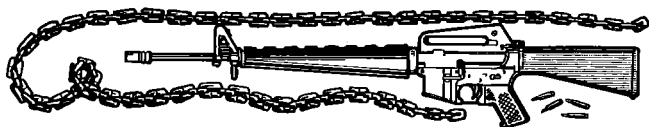
287

Il guidatore della Ford ti sta osservando attentamente e sterza verso l'Interceptor mentre tenti il sorpasso. Il suo rostro frontale centra la fiancata dell'Interceptor, lasciando uno squarcio nello sportello. Perdi 2 punti di Corazza. Tieni l'acceleratore a tavoletta e riesci a disimpegnarti portandoti davanti alla Ford (**340**).

288

L’uomo ti osserva a lungo e attentamente prima di parlare: “Ok, ti credo, ma dimmi qualcosa di più.” Gli spieghi che non sei la persona che ha ucciso sua moglie e suo figlio, e che hai mentito riguardo al fatto di essere un guerriero della strada, in modo da mantenere segreto il luogo in cui si trova New Hope nel caso in cui avesse voluto attaccarla. Improvvisamente l’uomo sembra provare interesse. “New Hope, hai detto? E’ lì che sono diretto. Ho viaggiato in motocicletta per più di una settimana da quando la mia station wagon è stata assalita e mia moglie e mio figlio sono stati uccisi. Mi sono fermato qui per prendere qualche scatoletta di cibo in un supermercato vicino, ma sono stato attaccato da alcuni cani randagi. Ne ho ucciso uno e gli altri sono fuggiti. Mi chiamo Johnson, e mi dispiace di averti minacciato in quel modo, ma al giorno d’oggi non ci si può più fidare di nessuno. Sorridi e vi stringete la mano, poi ti dice di essere un costruttore edile in cerca di lavoro. Ti chiede quanto manchi per raggiungere New Hope, e se è possibile entrarvi. Rispondi che mancano solo altri quindici chilometri e ha buone speranze di essere accolto: hanno sempre bisogno di persone capaci. Gli racconti la tua missione e lui ti consiglia di non fermarti alla stazione di rifornimento di Joe, a circa otto chilometri dalla città. “Non hanno benzina. Derubano solo le persone che si fermano lì”.

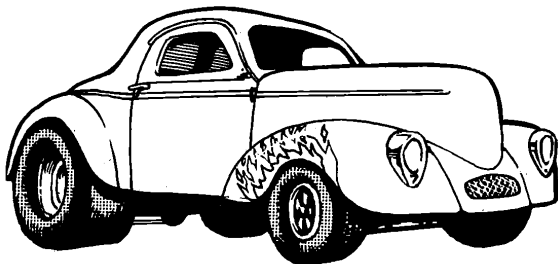
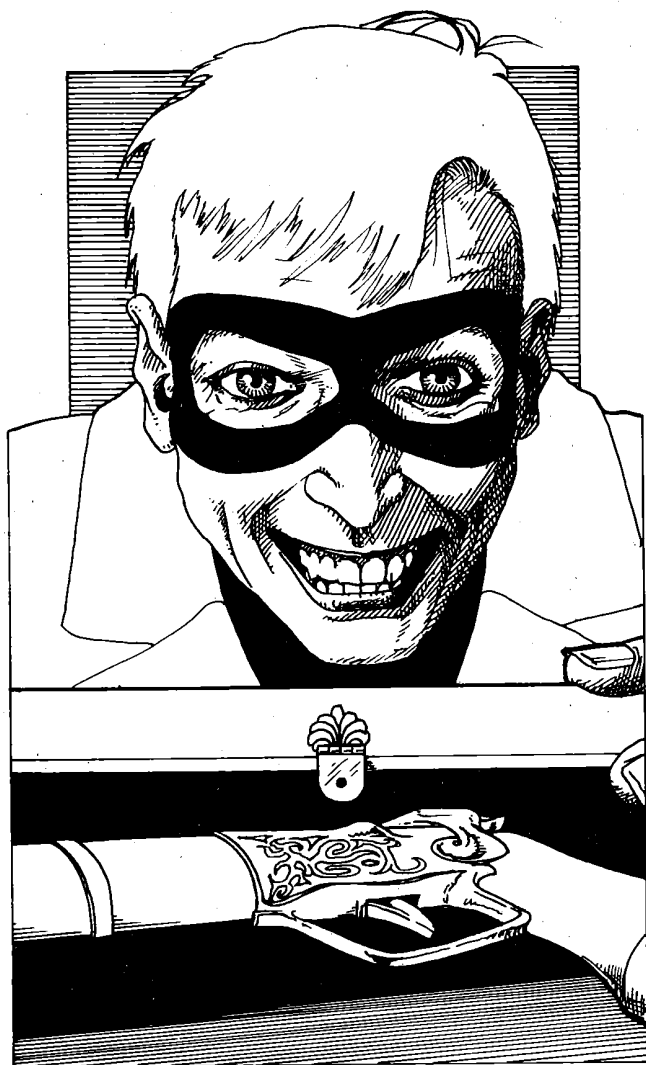
Ringrazi Johnson per il consiglio, gli auguri buona fortuna e ritorni all’Interceptor. Quando giri la chiave di accensione il potente motore torna a rombare, e poi riparti a tutto gas (vai al **34**).

289

Sparate rapidamente verso il veicolo in avvicinamento, ma non riuscite a vedere nulla, oltre alla luce accecante dei fari. I vostri colpi mancano il bersaglio, ma non è così per l'artigliere del Mastino. Siete un bersaglio facile e non avete modo di evitare la raffica letale. Hai fallito la tua missione.

290

Le ruote girano in una nuvola di fumo, mentre le gomme fanno presa sull’asfalto. Riesci a controllare alla perfezione il testacoda e ora stai accelerando verso l'autoblindo che sopraggiunge, sparando raffiche di proiettili nella tua direzione con la mitragliatrice.

Autoblindo	Potenza di Fuoco 9	Corazza 20

Se vinci, vai al **106**.

291

L'uomo mascherato allunga la mano nella cabina dell'autobus e ne estrae una scatola di mogano. Dentro ci sono due bellissime pistole. Mette un proiettile in ciascuna mano e ti invita "Scegli la tua arma." Afferri una pistola e la soppesi per farti un idea del suo bilanciamento. Vi mettete schiena a schiena, l'uomo ti dice di contare dieci passi, di voltarti e di sparare, quando sei pronto. Respiri a fondo e conti a voce alta i tuoi dieci passo. Ti volti e vedi l'uomo mascherato con la pistola puntata verso di te.

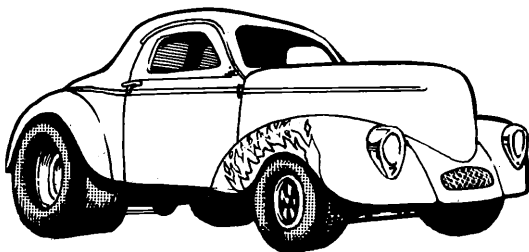
Duellante	Abilità 9	Resistenza 9

Combatti un Turno di Combattimento usando le regole per la Sparatoria. Se sopravvivi al duello, vai al **208**.

292

Se hai a disposizione ancora un razzo, vai al **31**. Altrimenti vai al **173**.

293

Se hai un tirapugni, vai al **56**. Se non hai un tirapugni, vai al **125**.

294

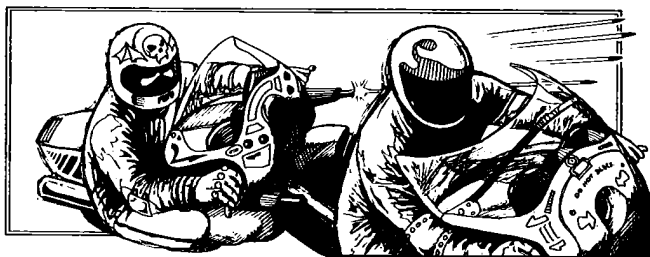
Prosegui la gara e più avanti vedi la casa bianca dove devi tornare indietro. Pesti sul freno e sterzi bruscamente a sinistra. Fai un testacoda di alcuni metri in una nuvola di polvere, poi ingrani la prima per ripartire verso l'arrivo. La Ford effettua un inversione altrettanto rapida e ti è subito alle calcagna. Accelera portandosi accanto a te e il guidatore manovra il volante cercando di buttare fuori strada l'Interceptor. Sembra che voglia decidere l'esito del duello a suon di fiancate.

Ford gialla	Potenza di Fuoco 8	Corazza 16

Ogni scontro vittorioso ridurrà la Corazza dell'avversario di 2 punti. Se sopravvivi a quattro attacchi, vai al **334**.

295

L'Interceptor slitta in una nuvola di polvere prima di fermarsi. Nello specchietto retrovisore vedi i due motociclisti che cercano riparo dalla mina che sta per esplodere. Subito dopo avviene la detonazione che distrugge una ruota, ma senti solo un lieve rumore visto che ti trovi all'interno dell'Interceptor. Perdi 2 punti di Corazza. La polvere non fa in tempo a dissiparsi che i motociclisti iniziano a far fuoco con le mitragliatrici della motocicletta. Sei un bersaglio facile. Tira un dado e sottrai il risultato ottenuto dal tuo punteggio di Corazza. Decidi che dovrai abbandonare l'Interceptor per occuparti di loro. Premi il grilletto della mitragliatrice dell'Interceptor ed esci dal mezzo con la copertura della raffica di fuoco. Balzi dietro un vicino cespuglio con

il revolver in pugno, chiedendoti se ti abbiano visto. *Tenta la fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **122**. Se sei Sfortunato, vai al **329**.

296

L'uomo estrae la pistola e ti spara a bruciapelo. Sei hai addosso un giubbotto antiproiettile, vai al **174**. Se non lo hai, vai al **263**.

297

Ti svegli al mattino col braccio indolenzito, ma nel complesso stai meglio. Recupera 2 punti di Resistenza. Se vuoi perquisire il caffé, vai al **26**. Se preferisci ripartire subito, vai al **254**.

298

Guidi lungo i margini del deserto per un'ottantina di chilometri, finché la strada non arriva a un'intersezione a T. Decidi di svoltare a sinistra e dirigerti a sud attraverso il deserto in direzione di San Anglo (vai al **271**).

299

Nonostante la potenza dell'esplosione, vieni solamente ferito in modo lieve da un frammento di granata. Perdi 2 punti di Resistenza. Rotoli a terra, riparandoti dietro all'Interceptor, mentre gli assalitori iniziano a sparare. L'unico modo per sopravvivere è di usare le armi.

1° Motociclista	Abilità 7	Resistenza 13
2° Motociclista	Abilità 5	Resistenza 14

Durante questa Sparatoria, nel corso di ogni Turno di Combattimento entrambi i motociclisti ti attaccheranno, ma tu dovrai scegliere a quale dei due rispondere. Contro l'altro determinerai la Forza d'Attacco come al solito, ma non lo ferirai se la tua sarà maggiore della sua: ti limiterai a evitare il suo colpo. Ovviamente se la sua Forza d'Attacco sarà maggiore della tua, il suo colpo andrà a segno. Se vinci, vai al **97**, ma devi ridurre permanentemente di 1 punto la tua Abilità se vieni ferito più di una volta durante lo scontro.

300

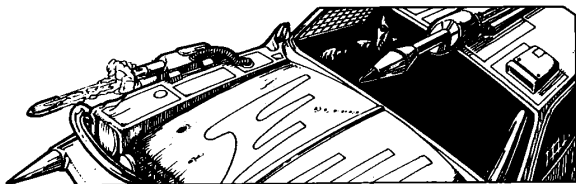
Seguendo le istruzioni dell'uomo tatuato, guidi lungo il sentiero fino alla casa bruciata. Quattro macchine modificate sono parcheggiate in fila e ognuna sfoggia diverse armi. Un gruppo di persone è impegnato in una discussione animata, ma si interrompono per guardarti mentre parcheggi. Ti avvicini al gruppo e gli chiedi della corsa che sta per cominciare. Un piccoletto con una cicatrice che gli corre lungo tutta la faccia sogghigna e chiede "Sei nuovo di qui, eh? Ascolta, è semplice. Sfida uno di noi a una corsa. Devi scommettere 200 Crediti, ma se vinci, il premio è una bella tanica piena di ben-

zina! Se vinci, questo è il punto." L'uomo scoppia a ridere, imitato dagli altri. Se lo vuoi sfidare a una Blitz Race, vai al **240**. Se preferisci restare a guardare, vai al **224**.

301

Dopo una trentina di chilometri la strada si interrompe all'improvviso. Veicoli da cantiere sono fermi sul posto, lasciati a rovinare nel caldo e nel vento del deserto. La strada su cui stai guidando non era mai stata terminata prima della catastrofe. Perdi 1 punto di Fortuna. Alla tua sinistra, il terreno è pianeggiante e sassoso, alla tua destra e dritto davanti a te non c'è niente altro che sabbia. Se vuoi andare a est attraverso la pietraia, vai al **251**. Se preferisci continuare a sud attraverso il deserto, vai al **237**.

302

Apri la portiera e scendi dall'Interceptor. Mentre ti avvicini alla ragazza, un uomo con la testa rasata salta fuori da dietro una delle pompe di benzina impugnando un piede di porco. "Sorpresa! Dacci le chiavi e i Crediti. Non fare mosse strane a meno che tu non voglia farti del male." Se vuoi consegnargli le chiavi della macchina e i Crediti, vai al **209**. Se preferisci affrontarlo con il coltello, vai al **48**.

303

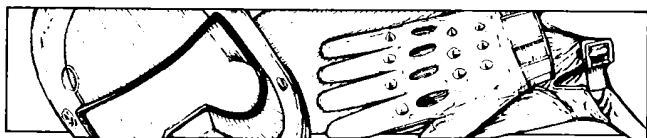
Mentre la mattinata volge al termine inizia a fare molto caldo e, via via che procedi verso sud, noti un cambio nella vegetazione. I campi incolti diventano sterpaglie e non ci vorrà molto prima che tu inizi ad attraversare il deserto. Alcune miglia più avanti arrivi ad un bivio. Se vuoi svoltare a sinistra e dirigerti a est, vai al **140**. Se preferisci continuare verso sud, vai al **189**.

304

Non appena rallenti, improvvisamente un uomo balza fuori dal fosso che costeggia la strada. Sembra che stia per lanciare una bottiglia contro l'Interceptor, e a giudicare dalla miccia in fiamme si direbbe una bomba molotov. Fortunatamente è forato solo uno pneumatico e riesci ad accelerare e a distanziare il bandito. Tuttavia poco più avanti diventa difficile mantenere il controllo dello sterzo e sei costretto a fermarti per controllare lo pneumatico sgonfio. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato vai al **238**. Se sei Sfortunato vai al **370**.

305

L'elicottero piomba a terra ed esplode in una palla di fuoco. Non c'è niente che tu possa fare, eccetto riavviare il motore e continuare verso ovest (vai al **216**).

306

Piazzi una tanica vuota sotto al serbatoio dell'autocarro e metti entrambi in collegamento con il tubo di plastica. Aspiri da un capo del tubo per iniziare il travaso di benzina. Estrai tutto il carburante dell'autocarro, arrivando quasi a riempire la tanica. Guadagni 1 punto di Fortuna. Metti la tanica nell'Interceptor e continui il viaggio verso sud (vai al **118**).

307

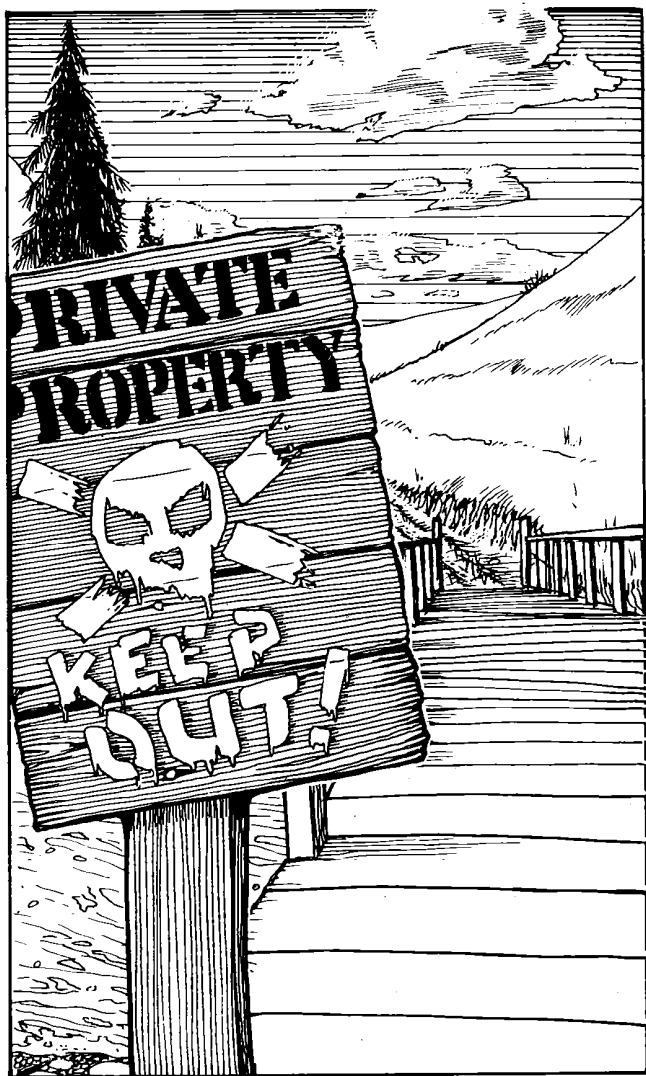
Ti avvicini alla motocicletta, notando un portaoggetti chiuso a chiave. Se vuoi aprirlo, vai al **206**. Se preferisci sostituire la ruota all'Interceptor, senza perdere altro tempo, vai al **346**.

308

Il colpo è preciso e il lupo muore prima di toccare terra. L'altro animale è spaventato dallo sparo e sparisce nelle tenebre (vai al **286**).

309

Osservi la motocicletta che si allontana, fin quando non scompare alla vista. Dopo aver atteso per qualche minuto, ti rimetti in viaggio verso est. Ben presto raggiungi un cartello stradale che indica una stretta strada sterrata che conduce a una città chiamata Rockville. Se vuoi dirigerti verso sud, in direzione di Rockville, vai al **157**. Se preferisci continuare verso est, vai al **45**.

RIVATE
ROPERTY
KEEP
OUT!

310

Fermi la macchina e vuoti la tanica nel serbatoio. Sai di non avere abbastanza benzina per raggiungere San Anglo e ti chiedi dove mai ne troverai ancora in questo deserto disabitato. E' un pensiero deprimente che ti tiene sulle spine mentre riparti (vai al **115**).

311

Alcuni chilometri più avanti ti trovi davanti ad un piccolo ponte di legno in condizioni precarie, che attraversa uno stretto fiume. Inchiodato sul ponte c'è un cartello che avverte di non attraversare il fiume. Se intendi comunque attraversarlo, vai al **229**. Se preferisci tornare indietro fino all'ultimo incrocio, vai al **124**.

312

Premi il pulsante sul pannello che aziona il dispositivo di rilascio degli squarcia-pneumatici, i quali vengono sparsi ovunque sulla strada. Osservi nello specchietto l'autoblindo che sta per passarci sopra. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato vai al **181**. Se sei Sfortunato vai al **41**.

313

Riesci a gonfiare una delle ruote con il Flat-U-Fix, ma l'altra è tanto danneggiata da non essere più riparabile. Se hai una ruota di scorta, vai al **19**. Se le hai già usate entrambe, vai al **336**.

314

Inchiodi con uno stridio di freni e ingrani la retromarcia. Detriti e macigni piovono sulla strada davanti a te, ma nessuno cade sulla macchina. Guadagni 1 punto di Fortuna. Fortunatamente la frana non è abbastanza grande da ostruire la strada e poco dopo sei di nuovo in movimento (vai al **351**).

315

Qualcuno ha sparato con un bazooka nella tua direzione, e ti ha centrato in pieno. Tira due dadi e sottrai il risultato dal punteggio di Corazza dell'Interceptor. Se sopravvivi all'esplosione, vai al **53**.

316

In silenzio i Coyote Infernali trasportano il Mastino alla station wagon e lo mettono sul sedile posteriore. Quando alla fine i due veicoli vengono separati, il sole sta sorgendo all'orizzonte. Vieni inondato da una calda luce rossa e inizi ad essere ottimista riguardo all'esito della tua missione. Ti allontani verso sud, lasciandoti alle spalle i Coyote Infernali (vai al **90**).

317

Lasci la strada e ti inoltri sullo stentato terreno roccioso, ma rimani improvvisamente sorpreso alla vista di due inquietanti motociclisti vestiti di pelle che sbucano da dietro un cespuglio. Uno di loro spara un colpo di pistola per offrire copertura all'altro che lancia una mina magnetica verso il parafango posteriore dell'Interceptor. Perdi 1 punto di Fortuna. Si mettono al sicuro prima ancora che tu possa solo pensare di azionare la mitragliatrice. Vieni colto dal panico mentre de-

cidi cosa fare.

Vuoi continuare a guidare? Vai al **17**.

Vuoi fermare l'Interceptor e saltare fuori? Vai al **212**.

Vuoi fermare l'Interceptor e rimanere a bordo? Vai al **295**.

318

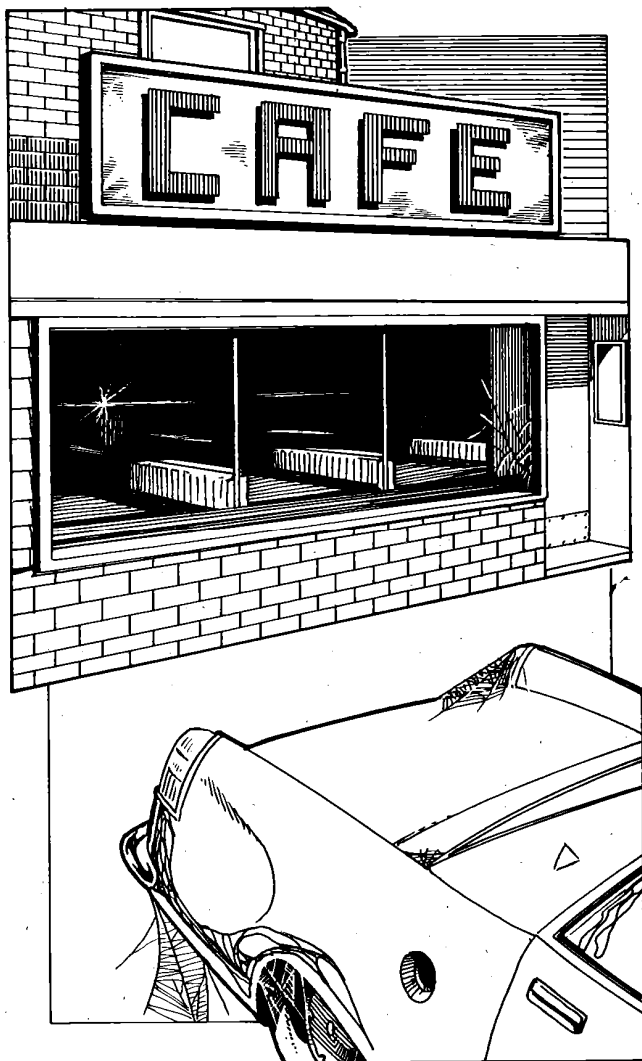
Premi il pulsante sul pannello e sganci il contenitore. Lo osservi rimbalzare lungo la strada mentre la Ford si avvicina rapidamente. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **63**. Se sei Sfortunato, vai al **98**.

319

Amber ti passa alcune pasticche di glucosio e delle pillole di integratori energetici. Recuperi 4 punti di Resistenza. Vai al **32**.

320

Il razzo esplode inoffensivamente a circa venti metri dietro di te, ma sai che non passerà molto tempo prima che sparino di nuovo. Inoltre un proiettile ha forato uno pneumatico anteriore e sei costretto a fermarti. Se hai a disposizione ancora un razzo, vai al **31**. Altrimenti vai al **173**.

CAFE

321

Il primo edificio che incontri è un vecchio caffè sul ciglio della strada. Nel parcheggio ci sono alcune automobili, ma sembra che nessuna sia stata usata dal giorno del disastro. Ti dirigi verso il retro per nascondere l'Interceptor. Dopo essere sceso ed aver dato un'occhiata attorno per essere sicuro che nessun altro sia nei paraggi, scegli dove dormire. Se vuoi trascorrere la notte nel letto che si trova nella camera sopra al caffè, vai al **55**. se preferisci dormire nella casetta di legno a fianco del caffè, vai al **332**.

322

La Jaguar E-Type ti precede all'arrivo ed è accolta da sei uomini esultanti. Leonardi si mette di traverso sulla strada per impedirti di passare e ti fa cenno di fermarti. Se gli vuoi obbedire, vai al **378**. Se preferisci correre il rischio di girargli attorno per scappare, vai al **162**.

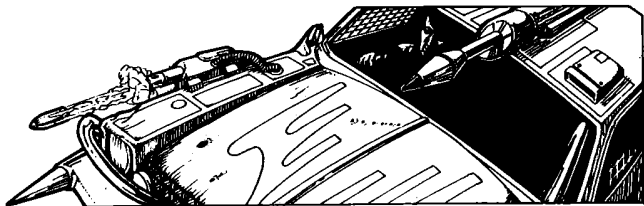
323

Ti fermi e scendi dall'Interceptor per svuotare la tanica di benzina all'interno del serbatoio. La tanica non contiene molto carburante e ti rendi conto che dovrai cercarne altro se vorrai arrivare a San Anglo. Quando riparti è tardo pomeriggio e osservi il sole che tramonta attraverso il finestrino destro. Ben presto sarà buio e devi prendere un'altra decisione. Se vuoi allontanarti dalla strada per dormire all'interno dell'Interceptor, vai al **276**. Se preferisci continuare a viaggiare durante la notte, vai al **42**.

324

La tua mitragliatrice non manca il bersaglio e la moto esce di strada schiantandosi contro un albero. Ma il centauro non muore invano: il dardo della sua balestra perfora il tuo pneumatico frontale mandando l'autocisterna in testacoda. Lotti contro lo sterzo, ma non riesci a impedire che il veicolo si pieghi ad angolo retto. Il rimorchio si inclina e improvvisamente tutto il mezzo si rovescia su un lato, fermandosi in una pioggia di scintille. Intrappolato nell'abitacolo, capisci che hai fallito la missione e sarai fortunato se riuscirai a cavartela, dato che la seconda moto si sta avvicinando...

325

Getti il revolver a terra, distante dall'ambulanza. Vedi un paio di stivali di cuoio che si avvicinano e una mano che raccoglie la pistola. Strisci fuori dal nascondiglio e ti alzi in piedi con le mani sollevate. Di fronte a te si trova un uomo trasandato, con la pistola spianata. Ha una sigaretta che pende dall'angolo della bocca sormontata da baffi e una fascia fermacapelli rossa che gli protegge gli occhi dal sole. Guardandoti freddamente ti ordina di lanciargli le chiavi dell'Interceptor. Se vuoi ubbidire, vai al **366**. Se preferisci afferrare il pugnale e lanciarglielo, vai all'**82**.

326

Correte il più velocemente possibile, guardandovi alle spalle più di una volta per vedere il veicolo che fa il giro della collina in cerca delle vostre tracce. Siete ancora a una certa distanza dall'Interceptor quando venite avvistati e il veicolo inizia ad inseguirvi. Una voce rabbiosa rimbomba dall'altoparlante urlandovi, "Fermi! Non si può sfuggire al Mastino." Il messaggio viene ripetuto sempre più forte, via via che il veicolo si avvicina. Non avete speranze di raggiungere l'Interceptor, quindi gridi ad Amber di buttarsi a terra e sparare al veicolo, mirando ai fari. Tira due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **113**. Se è superiore, vai al **289**.

327

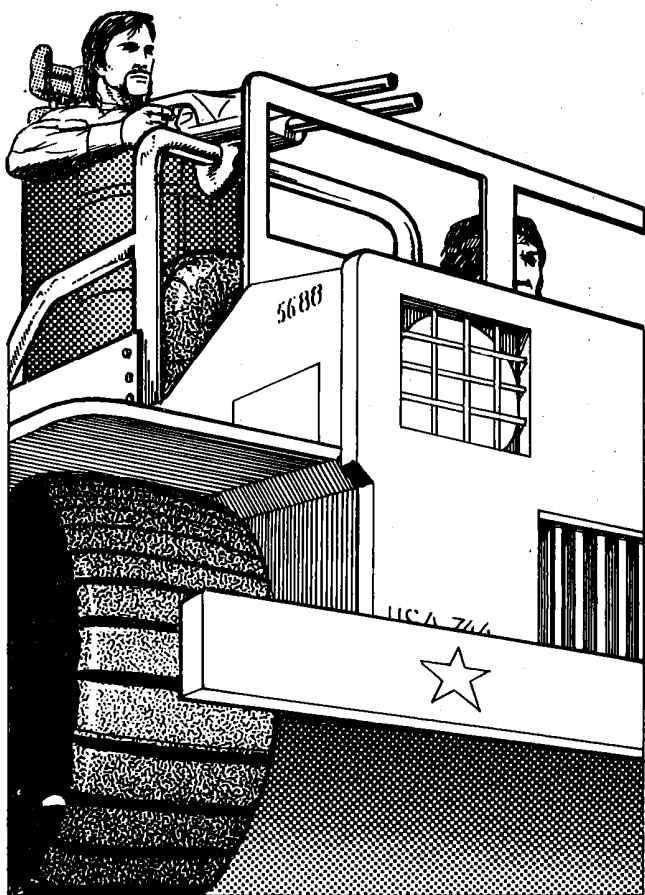
Decidi di aspettare fino al mattino seguente prima di viaggiare ancora. Ti svegli presto e la breve dormita è stata utile. Recuperi 1 punto di Resistenza. Dopo aver fatto arretrare l'Interceptor dal punto di impatto, ti rimetti nuovamente in viaggio verso sud (vai al **254**).

328

Sganci il contenitore e osservi soddisfatto due delle macchine sbattere l'una contro l'altra. L'ultima, una Toyota, prosegue l'inseguimento e apre il fuoco con delle mitragliatrici montate nell'alloggiamento dei fari.

Toyota	Potenza di Fuoco 9	Corazza 15

Se vinci questo Combattimento Stradale, vai al **265**.

5688

329

Uno dei motociclisti ti ha visto mentre cercavi un nascondiglio. “Getta a terra la pistola e le chiavi. Vogliamo solo la tua macchina”, urla nella tua direzione. Se vuoi obbedirgli, vai al **283**. Se preferisci affrontarli in combattimento, vai al **6**.

330

Fai un inversione a U e torni verso il cancello di legno, dove la guardia ti punta contro il mitra "Cambiato idea, eh?" ti ringhia. Annuisci lentamente, non volendo fargli vedere quanto sei arrabbiato. Apre il cancello ricordandoti la strada (vai al **300**).

331

Improvvisamente Amber lancia un grido di avvertimento e indica una jeep che si avvicina rapidamente lungo la strada. "Coyote Infernali!" esclama. "Gli stessi che mi hanno attaccata poco fa." La jeep ha una mitragliatrice a due canne montata in una torretta sul retro e l'artigliere apre il fuoco non appena siete entro la gittata.

Jeep	Potenza di Fuoco 8	Corazza 14

Se vinci questo Combattimento Stradale, vai al **7**.

332

La casetta è buia e calda. Ti prepari un posto per dormire fra i tronchi che erano stati raccolti per il caminetto del caffè. Mentre la luce si attenua, mangi le razioni in tuo possesso e ripensi agli eventi della giornata. Probabilmente domani raggiungerai San Anglo. Quando è completamente buio ti sdrai per dormire. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato vai al **16**. Se sei Sfortunato vai all'**84**.

333

Tira due dadi. Se il risultato ottenuto è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **57**. Se è superiore, vai all'**86**.

334

Manca circa un chilometro all'arrivo e sei ancora impegnato in un testa a testa con la Ford. Più avanti la strada si riduce a una sola corsia per attraversare un ponticello di pietra che passa su un fiumiciattolo. Se vuoi tenere l'acceleratore a tavoletta, vai al **35**. Se preferisci rallentare un po' e lasciare che sia la Ford a passare in testa, vai al **239**.

335

La notte è buia e devi usare la torcia per vedere dove stai andando. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato, vai al **5**. Se sei Sfortunato, vai al **365**.

336

E' impossibile continuare a guidare con uno pneumatico lacerato in quel modo. Ti guardi attorno con aria sperduta e capisci che nessuno verrà ad aiutarti in que-

sto posto dimenticato da tutti. Dovrai fare del tuo meglio per tornare a piedi fino a New Hope. Hai fallito la tua missione.

337

Poco dopo sei nuovamente all'intersezione a T ai piedi delle colline. Prosegui dritto verso ovest (vai al **211**).

338

Mentre ti avvicini alla cascina vedi un altro bagliore accecante: hanno sparato con il bazooka da una finestra del primo piano. Sterzi violentemente a sinistra per evitare il razzo. *Tenta la Fortuna*. Se sei Fortunato vai al **320**. Sse sei Sfortunato vai al **105**.

339

Strisciate fino al cancello senza essere visti e scivolate all'interno della recinzione. Amber si sposta da un veicolo all'altro, attaccando una piccola mina magnetica a ogni blocco motore. Quando ha finito di attivarle, ti fa cenno di andare. Strisciate giù per il pendio e vi mettete a correre non appena pensate di non essere più in vista.. Improvvisamente iniziano le esplosioni e ne conti in tutto sette. "Una delle mine doveva avere un innesco difettoso," ansima Amber senza fiato, mentre correte verso l'Interceptor. Senti un motore che si avvia e, guardando dietro di te, vedi due fasci di luce allontanarsi dalle fiamme degli altri veicolo. I Coyote Infernali intendono dare la caccia agli intrusi. Se la tua attuale Resistenza è 10 o superiore, vai al **107**. Se la tua attuale resistenza è minore di 10, vai al **326**.

AMBULANCE

340

Decidi che è il momento di usare un'arma contro la macchina che ti segue, così dai un'occhiata ai bottoni sul cruscotto. Se vuoi gettare dei chiodi sulla strada, vai al **318**. Se preferisci spargere dell'olio, vai al **213**.

341

Oltrepassi un'ambulanza parcheggiata all'esterno della strada, alla tua destra, ma non vedi segni di vita. Se vuoi fermarti per ispezionare l'ambulanza, vai al **267**. Se preferisci continuare verso est, vai al **22**.

342

Non riesci a scartare di lato in tempo e vai a sbattere contro la colonna di pietra. Tira un dado e sottrai il risultato dalla Corazza dell'Interceptor. Se sopravvivi all'urto, vai al **79**.

343

Maledici la cattiva sorte, ma non c'è niente che tu possa fare riguardo allo pneumatico a terra. E' impossibile procedere con l'Interceptor sul terreno deserto e ti rendi conto che la dovrai abbandonare. Con un po' di fortuna, riuscirai a tornare a New Hope e tenterai di raggiungere San Anglo un'altra volta.

344

Ripercorri la strada a ritroso, oltrepassando l'ambulanza alla tua sinistra e attraversando l'autostrada da cui sei arrivato qualche tempo prima. La strada è relativamente sgombra da ostacoli e riesci a viaggiare a velocità sostenuta. Tuttavia la guida rapida dura poco: la strada giunge presso un fiume, ma il pon-

te mobile che unisce le due sponde è parzialmente aperto, impedendoti di attraversarlo. Valuti che andando a circa 130 chilometri orari lo slancio potrebbe portare l'Interceptor fino alla sponda opposta. Decidi di tentare (vai al **270**).

345

Il dardo di balestra passa sopra la tua testa, con grande fastidio del bandito. Salti sul tetto del rimorchio e corri avanti per buttarti addosso al nemico prima che abbia tempo di ricaricare la balestra. Tira 1 dado e aggiungi il risultato al tuo attuale punteggio di Abilità. Tira ancora 1 dado e aggiungi il risultato all'Abilità del bandito pari a 7. Se il tuo totale è uguale o superiore a quello del bandito, vai al **74**. Se è inferiore, vai al **226**.

346

Fortunatamente il mozzo non è danneggiato e riesci ad installare la ruota di scorta piuttosto rapidamente. Ben presto sfrecci nuovamente sulla strada, scuotendo la testa al pensiero del mondo senza senso in cui sei costretto a vivere. In breve tempo raggiungi un altro cartello stradale che indica una stretta strada sterrata che conduce a una città chiamata Rockville. Se vuoi dirigerti verso sud, in direzione di Rockville, vai al **157**. Se preferisci continuare verso est, vai al **45**.

347

L'uomo tatuato non riesce a capire cosa succede e viene colpito all'addome dal tuo calcio. Crolla a terra, dandoti tempo di correre verso l'Interceptor. Mentre apri lo sportello, l'uomo si riprende abbastanza da spararti una raffica di mitra. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai

al **204**. Se sei Sfortunato, vai al **65**.

348

Decidi di evitare di continuare a viaggiare durante la notte, così ti sdrai per fare una dormita prima dell'alba. Ti svegli istintivamente non appena i primi raggi del sole emergono dall'orizzonte. Recuperi 1 punto di Resistenza. Esamini i danni all'Interceptor e scopri che, a parte un lieve problema allo sterzo, è sufficientemente in buono stato per riprendere il viaggio. Sali nuovamente a bordo e ti dirigi verso sud, ringraziando che non ci siano più agenti della polizia stradale (vai al **128**).

349

Riesci a far perdere i sensi al guardiano e lo afferri al volo prima che cada, sperando che i suoi compagni non si accorgano di quello che sta succedendo. Lo leghi con la sua stessa cintura e lo abbandoni sul pendio. Non ci vorrà molto prima che qualcuno lo cerchi, quindi ti affretti lungo il pendio verso la recinzione (vai al **198**).

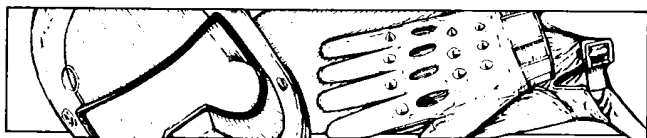
350

Il colpo non va a segno e il cane si avvicina, balzando verso di te. Estrai rapidamente il coltello per difenderti.

Cane Selvatico	Abilità 7	Resistenza 5

Usa le regole del Combattimento Corpo a Corpo per determinare l'esito di questo scontro (fino alla morte). Il tuo coltello e i morsi del cane riducono entrambi la Resistenza di 2 punti. Se vinci, vai all'**89**.

351

La strada finalmente esce dal canyon, continuando dritta a perdita d'occhio. Controlli la bussola e scopri che stai viaggiando nuovamente verso sud. In ogni caso, hai guidato solo per alcuni chilometri, quando sei obbligato a fermarti perché ci sono due macchine di traverso sulla carreggiata. Due uomini armati che indossano uniformi di pelle si avvicinano a piedi e ti dicono che avrai il permesso di proseguire solo se vincerai una gara di velocità contro il loro miglior pilota. Se perdi, dovrai tornare indietro. Subito una macchina si affianca all'Interceptor. Riconosci immediatamente il famoso modello del secolo scorso: è una Jaguar E-Type. Al posto di guida c'è un uomo magro con capelli neri e corti. Sembra molto sicuro di se e si presenta, "Ciao, mi chiamo Leonardi. Giocavo per i Mets, ma ora guido macchine da corsa. E' un peccato che tu vada in giro su quel vecchio bidone di immondizia, ma ti auguro lo stesso buona fortuna." Le due macchine che bloccano la strada vengono spostate e ne vedi molte altre allineate lungo il percorso. Si fa avanti un uomo con una bandiera, pronto a dare il via. La abbassa rapidamente e la gara ha inizio, mentre tu stai ancora cercando di capire cosa succede. La Jaguar sgomma via guadagnando un leggero vantaggio. Se hai fatto installare un sovralimentatore nell'Interceptor, vai al **210**. Altrimenti, vai al **358**.

352

Le ruote girano in una nuvola di fumo, mentre le gomme tentano di far presa sull’asfalto. Ma stavolta hai esagerato, e l’Interceptor finisce ruotando su se stessa in un fosso poco profondo sul ciglio della strada. Il mezzo blindato si avvicina e improvvisamente vedi il bagliore della mitragliatrice che spara raffiche di proiettili dalla torretta.

Autoblindo	Potenza di Fuoco 9	Corazza 20

Durante questo Combattimento Stradale devi sottrarre 2 punti di Potenza di Fuoco a causa dell’Interceptor immobilizzata. Se vinci, vai al **33**.

353

La pista fangosa serpeggia attraverso la campagna, ma finalmente raggiungi un’intersezione a T con una strada in buone condizioni. Guardi in entrambe le direzioni, ma non vedi veicoli o segni di vita. Se vuoi dirigerti a est, vai al **61**. Se preferisci svoltare verso ovest, vai al **371**.

354

L'interceptor sbanda a sinistra, ma riesci a mantenere il controllo con una sbandata controllata. Devi decidere rapidamente quale tattica utilizzare. Vuoi accelerare per allontanarti (vai al **183**) o inchiodare per lasciare che la Ford ti superi (vai al **27**)?

355

I Coyote Infernali smettono improvvisamente di acclamare, quando vedono che il Mastino non riesce a rialzarsi da terra. Si guardano in faccia, chiaramente dubbiosi se lasciarvi andare o meno, nonostante la loro promessa. *Tenta la Fortuna.* Se sei Fortunato, vai al **316**. Se sei Sfortunato, vai al **184**.

356

Restando perfettamente immobile sotto l'ambulanza, senti il rumore di passi che si avvicinano. Il dolore al fianco è molto acuto, e ti fa stringere con forza il revolver. Improvvisamente senti una voce: "Ehi, stupido, pensi che non sia in grado di seguire una traccia di sangue? Getta la pistola ed esci fuori da sotto l'ambulanza con le mani alzate." Se vuoi ubbidire, vai al **325**. Sse vuoi rotolare da sotto l'ambulanza sparando con la pistola, vai al **12**.

357

Perso in una terra selvaggia e deserta, a centinaia di chilometri da chi possa darti assistenza medica, non puoi fare nulla per impedire al veleno mortale di farsi strada nel tuo corpo. Presto cominci a sentirti molto debole, incapace persino di raccogliere le forze per guidare. Non ci vuole molto perché il veleno termini la propria opera distruttiva. La tua missione finisce qui.

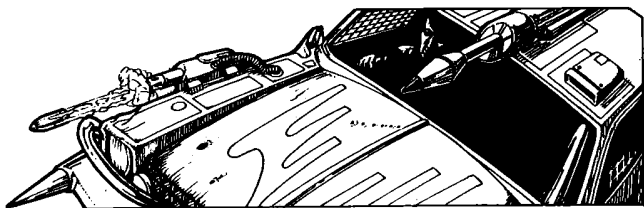
358

Lancia un dado per l'E-Type e uno per l'Interceptor. Continua a tirare il dado fino a che una delle macchine non raggiunge il totale di 24. Se vinci, vai al **54**. Se perdi la corsa, vai al **322**.

359

All'interno del bagagliaio di una vecchia Ford trovi qualcosa che ti fa esultare di gioia: una tanica piena di benzina. Recuperi 1 punto di Fortuna. Portandoti dietro il piede di porco e la tanica di carburante, salti da un tetto di auto all'altro, in modo da ritornare il più in fretta possibile all'Interceptor. Fortunatamente è ancora nello stesso punto in cui l'avevi lasciato e ben presto sei di nuovo in viaggio verso sud (vai al **149**).

360

Amber attacca e manca nuovamente il bersaglio, ma tu riesci a liberare le braccia mentre rotoli nella sabbia. Il Mastino continua a stritolarti, mentre tu lo afferri per la gola. Perdi 2 punti di resistenza. Con la testa dell'avversario tenuta ferma, Amber non fallisce il colpo (vai al **376**).

361

Premi il tasto di attivazione e spargi una grossa macchia di olio sulla strada. La motocicletta ci passa sopra procedendo ad alta velocità e scivola fuori strada. Si ribalta sulla sabbia e scompare alla vista mentre ti allontani (vai al **96**).

362

La strada di campagna continua dritta a perdita d'occhio e riesci a procedere speditamente, poiché è relativamente sgombra da automobili abbandonate. Dopo un'ora di viaggio a velocità sostenuta, la strada termina con un incrocio a T. Se vuoi svoltare a sinistra, vai al **92**. Se preferisci girare a destra, vai al **153**.

363

L'uomo reagisce troppo lentamente nello schivare il colpo e crolla a terra svenuto. Corri il più rapidamente possibile verso l'Interceptor per fuggire prima che i suoi amici capiscano cosa è successo. Con tuo grande sollievo l'Interceptor si avvia al primo tentativo e sgommi lungo la strada sterrata fino alla strada principale, dove svolti a destra per andare a sud (vai al **207**).

364

Pochi chilometri più avanti il motore inizia a singhiozzare. Alla fine si ferma con un sobbalzo e si realizza uno dei tuoi peggiori timori: sei rimasto senza benzina. Nei paraggi non ci sono edifici e non c’è segno di vita: ti rendi conto che la tua missione è giunta al termine. Non ce l’hai fatta, e sei costretto a tornare a New Hope a piedi, magari tentando di raggiungere San Anglo un’altra volta.

365

Mentre cammini attraverso il cortile in direzione del motel, senti improvvisamente un ululato alle tue spalle. Ti giri di colpo e la tua torcia illumina due paia di occhi. Appartengono a due lupi che saltano in avanti per attaccarti. Estrai rapidamente la pistola e spari al primo dei due. Tira due dadi. Se il risultato è uguale o inferiore alla tua abilità, vai al **308**. Se è superiore, vai al **120**.

366

L’uomo ti ordina di girarti e poi ti colpisce alla nuca con il calcio della pistola. Cadi a terra privo di sensi e quando ti risvegli scopri che l’uomo e l’Interceptor sono scomparsi. Hai fallito la missione.

367

Improvvisamente l'uomo ti vede e chiama i propri compagni. "Ehi ragazzi, indovinate un po'. Abbiamo ospiti." Puntandoti contro il fucile, ti ordina di tirarti su con le mani in alto. Nel giro di pochi secondi sei circondato da dieci Coyote Infernali. Il tuo destino è ormai in mano a questa banda di predoni; la tua missione non verrà mai completata.

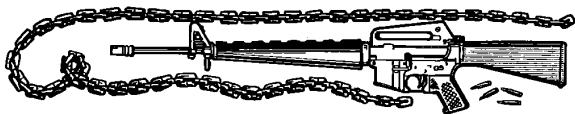
368

Mentre ti strappi il coltello dal fianco, il tuo avversario estrae un piccolo revolver da una fondina ascellare. Dovrai combattere.

Bandito	Abilità 7	Resistenza 11

Risolvi il combattimento usando le regole per la Sparatoria, ma aumenta la tua Abilità di 1 punto per tutta la durata dello scontro, a causa della copertura fornita dallo sportello. Se vinci, vai al **64**, ma devi ridurre permanentemente di 1 punto la tua Abilità se vieni ferito più di una volta.

369

L'uomo mascherato prende i 200 Crediti e sposta l'autobus per farti entrare nella galleria. La attraversi rapidamente e ti trovi a guidare lungo una strada contorta che corre sul fondo di un canyon (vai al **130**).

370

Lo pneumatico è troppo rovinato perché tu lo possa riparare. Se hai una ruota di scorta, vai al **19**. Se le hai già usate entrambe, vai al **336**.

371

Guidi per molto tempo in direzione ovest, oltrepassando un'unica diramazione diretta a nord. Alla fine arrivi a un'intersezione a T, dove puoi svoltare a sinistra per dirigerti a sud verso San Anglo (vai al **225**).

372

Ti avvicini e premi il pulsante del lanciarazzi che si trova sulla plancia. L'Interceptor viene scossa mentre parte il razzo, e l'esplosione che segue è fragorosa e accecante. Quando il fumo si dirada scopri che il blocco stradale non esiste più. Improvvisamente senti il rombo di una motocicletta che viene avviata e vedi due motociclisti armati vestiti di pelle che sbucano da dietro un cespuglio, imboccando la strada attraverso il foro nel blocco stradale. Il passeggero si gira e spara un colpo di avvertimento mentre la motocicletta si allontana. Se vuoi inseguirli, vai al **95**. Se preferisci lasciarli andare, vai al **309**.

373

La moto con sidecar passa proprio sopra i chiodi, squarciando due dei pneumatici. Il veicolo sbanda uscendo di strada e si ribalta sulla sabbia. Nel giro di pochi secondi, i due non sono più in vista (vai al **96**).

374

Estrai il coltello e ti prepari mentre il cane balza su di te.

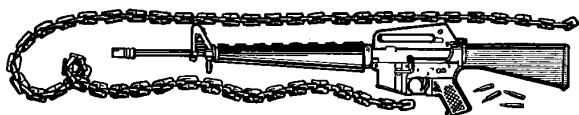
Cane Selvatico	Abilità 7	Resistenza 5

Usa le regole del Combattimento Corpo a Corpo per determinare l'esito di questo scontro (fino alla morte). Il tuo coltello e i morsi del cane riducono entrambi la Resistenza di 2 punti. Se vinci, vai all'**89**.

375

Decidi di prendere la Magnum del pistolero, dato che è più potente della tua pistola. Aggiungi 1 punto alla tua Abilità per ogni futuro combattimento con armi da fuoco. Giri la chiavetta e il motore torna in vita rombando. Poco dopo stai di nuovo sfrecciando verso sud (vai al **303**).

376

Il Mastino è svenuto, ma non volete correre rischi e gli legate le mani. Quando infine riesci a liberare l'Interceptor dalla station wagon, il sole sta sorgendo all'orizzonte. Vieni inondato da una calda luce rossa e inizi ad essere ottimista riguardo all'esito della tua missione. Ti allontani verso sud, lasciando il Mastino a imprecare in attesa di essere trovato dal resto dei suoi uomini (vai al **90**).

377

Sterzi da un lato all’altro per non rendere l’Interceptor un facile bersaglio, e intanto rispondi al fuoco con la mitragliatrice. Tira due dadi. Se il risultato ottenuto è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, vai al **338**. Se è superiore, vai al **191**.

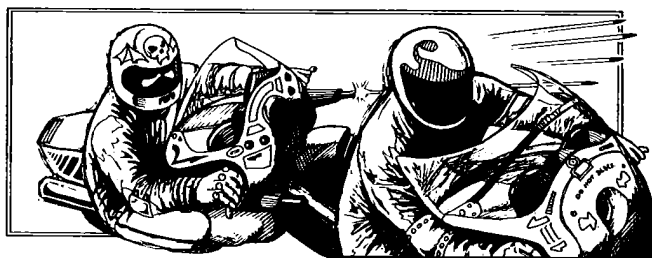
378

Leonardi scende dalla E-Type e si avvicina all’Interceptor: “Sei bravo, ma non abbastanza. E’ meglio se torni indietro e ti dirigi nuovamente verso il canyon.” Fai come ti dice e ben presto ti trovi nuovamente sulla strada serpeggiante che attraversa il canyon. Oltrepassi la frana e entri nel tunnel. Rimani sorpreso nel vedere la luce del sole provenire dall’altra estremità ed esci dal tunnel senza ostacoli. A circa un chilometro di distanza vedi l’autobus che in precedenza bloccava il tunnel. Lo oltrepassi senza imprevisti e raggiungi l’intersezione a T. Giri a sinistra per dirigerti verso sud lungo la dritta strada deserta (vai al **301**).

379

Quando sei a pochi metri dal ponte, il guidatore della Ford si perde d'animo e inchioda, consentendoti di passargli avanti. Frustrato dai tuoi nervi d'acciaio, l'avversario tenta disperatamente di superarti prima che tu giunga all'arrivo.. L'accelerazione della Ford è superlativa grazie al sovralimentatore e le macchine sono presto attaccate una dietro l'altra. Vedi davanti a te l'arrivo a meno di duecento metri e ti rendi conto che da un momento all'altro la Ford si staccherà dalla tua scia per superarti. Vuoi scartare a sinistra (vai al **20**) o a destra (vai all'**80**)?

380

Prosegui verso New Hope e sei sollevato nel vedere i cancelli della città che si spalancano. Centinaia di cittadini si fanno vivi per salutarti e vieni accolto come un eroe. Il carburante verrà impiegato per aiutare la futura ricostruzione. La civiltà, sia pure su piccola scala, è sulla strada per tornare a fiorire. Se sei anche riuscito a salvare Sinclair durante la tua avventura, considera la missione un successo totale.

Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

Nella collana LibroGame Edizioni EL:

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7
MISSIONE PER UN SAMURAI	8
MISSIONE NEI CIELI	9
LA CREATURA DEL MALE	10
I GUERRIERI OMBRA	11
LA CRIPTA DEL VAMPIRO	12

Nella collana LibriNostri:

AUTOSTRADA DI SANGUE

20

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu.
Devastato da un virus letale, il mondo è una landa vasta e primitiva. I sopravvissuti come te vivono rinchiusi in fortezze isolate oppure imperversano sulle strade. La vita di tutti i giorni è pericolosa e priva di legge. La tua missione è attraversare le terre selvagge fino alla lontanissima raffineria di San Anglo, per rifornire la pacifica cittadina di New Hope. Sopravviverai nella tua Dodge Interceptor a questo viaggio molto pericoloso?

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da Jim Burns
Traduzione di Dirk e Adriano Ziffer
http://www.librogame.net

libri NOSTRI